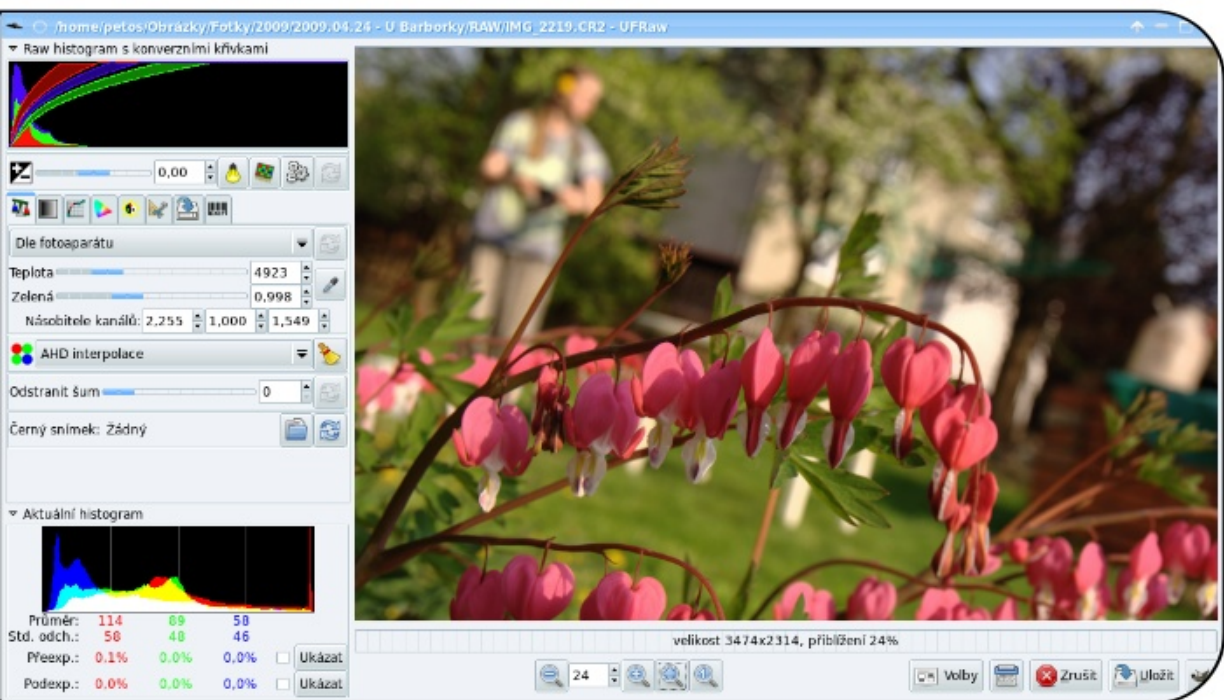


říjen 2011

open Magazin

obsahuje články
napsané exkluzivně
pro openMagazin



Téma čísla: _____

Úprava digitálních fotografií

Stáhnout
ePUB
↓

Líbí se vám openMagazin?

Snažíme se, abyste dostali kvalitní informace, dozvěděli se něco nového a mohli číst cestou do školy nebo do práce. OpenMagazin děláme pro vás!

Kdybyste nás chtěli pochválit nebo nám poděkovat, přečtěte si článek na adrese www.openmagazin.cz/ctenari – děkujeme!

kopírujte • sdílejte • posílejte

Produkuje:



Přispívají:



OBSAH

- 2 O magazínu
- 3 Co se děje ve světě Linuxu a open source
- 5 Aplikace pro „kreslení“ poznámek
- 10 Linuxové a open-source prohlížeče v srpnu 2011
- 12 Darktable: Linuxová náhrada za Adobe Lightroom
- 16 Hamster vs. Rachota: Sledujte čas svých aktivit
- 20 Úprava RAW fotek z digitálních zrcadlovek v Linuxu — Proč RAW?
- 22 Úprava RAW fotek z digitálních zrcadlovek v Linuxu — Histogram, vyvážení bílé a šum
- 25 Úprava RAW fotek z digitálních zrcadlovek v Linuxu — Barvy a základní křivka
- 27 Rozhovor s Anne Nicolas, která spoluzakládala distribuci Mageia
- 29 Ze světa aplikací Mozilla
- 31 Impress: Práce s tabulkami v prezentaci
- 35 Jak na tlačítka a menu v Impressu
- 38 FBReader: Číst e-knihy je možné i na počítači
- 40 RawTherapee: kanón na RAW fotografie
- 42 Časopis Esperantisto Slovaka je sázen ve Scribusu
- 44 Shadowgrounds

» **LinuxAlt 2011**
5.-6. listopadu, Brno-Královo pole

O magazínu:

Šéfredaktorka: Irena Šafářová – OpenOffice.org
 Jazyková korektura: Dana Baierová – OpenOffice.org
 Sazba: Michal Hlavatý – Scribus
 Návrh loga: Martin Kopta – Inkscape

Licence: Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 3.0 Unported, což znamená, že jej smíte šířit, ale nesmíte měnit ani komerčně využívat. Autorská práva náleží autorům článků.

Co se děje ve světě Linuxu a open source

Roman Bořánek, Michal Polák

Hra Heroes of Newerth je nově free-to-play. Android už je na každém druhém prodaném telefonu. Brněnská pobočka Red Hatu bude největší na světě. Google kupuje Motorola Mobility spolu se sedmnácti tisíci patenty. Dánské nemocnice přecházejí na LibreOffice. Usnadněte si práci s Příručkou o stylech dokumentů v OpenOffice.org

Hra Heroes of Newerth je nově free-to-play

Strategická hra Heroes of Newerth, jeden z nejoblíbenějších herních titulů pro Linux, mění obchodní model a stává se **free-to-play**. To znamená, že si každý může hru zahrát zdarma a hráči jsou lákáni ke koupi různých vylepšení a přídavek. Tento model v poslední době zažívá velký rozmach. Hráči, kteří si hru zakoupili, budou automaticky převedeni do programu Legacy a budou mít přístup ke všem vylepšením. Heroes of Newerth se velmi inspiruje dnes již legendárním módem Defense of the Ancients pro Warcraft III, který nejspíš budete znát pod zkratkou DotA. Možná by se dalo říct, že ho přímo kopíruje – i díky tomu získala takovou popularitu. Registrační formulář a hru ke stažení pro Linux, Mac OS X a Microsoft Windows najdete na HeroesOfNewerth.com.

Android už je na každém druhém prodaném telefonu

Analytická společnost Analyst zveřejnila **odhady** prodeje chytrých telefonů za druhý kvartál tohoto roku. Analýza potvrzuje předpokládané – operační systém Google Android celosvětově pokračuje v růstu a už získal téměř polovinu trhu, konkrétně 48 %. Android je následován iOS (iPhone) s 19 % a RIM (BlackBerry) s 12 %. Překvapením může být pouze jednoprocentní podíl Windows Phone 7. Pokud vás zajímají absolutní čísla, tak se celkem prodalo sto osm milionů smartphonů a na 52 miliónech z nich byl Android.

Když už jsme u těch statistik, podívejme se také na aktualizovanou **statistiku** podílů jednotlivých verzí Androidu. Věvodí jí verze 2.2 zvaná Froyo, kterou najdete na 56 % telefonů s Androidem. Nejspíš tomu tak ještě dlouho zůstane, protože Android 2.2 se pořád často nachází i na nových telefonech. Výrazně si polepšila nejnovější verze 2.3 Gingerbread s 24 %. Za nimi následuje Android 2.1 Eclair s 15% podílem. Dnes již zastaralá první řada si ukrojila tři procenta. Tabletová třetí řada živoří dole s podílem jen něco přes jedno procento. O tabletech s Androidem se sice napsalo hodně, ale ve skutečnosti zůstávají daleko za očekáváním.

Brněnská pobočka Red Hatu bude největší na světě

Společnost Red Hat **plánuje rozšířit** své brněnské působiště. K současným třem stům zaměstnancům při-



Brněnské působiště Red Hatu

bude dalších sto padesát vývojářů. Na tento projekt je vyčleněno 278 miliónů korun, přičemž sto miliónů Red Hat získal z Operačního programu Podnikání a inovace Evropské unie. Pokud vše půjde podle plánu, brněnská pobočka se tak stane největším vývojovým centrem Red Hatu na světě. Čím je Brno tak atraktivní? Podle ředitele brněnské pobočky Radovana Musila je to především díky existenci dvou kvalitních univerzit a také blízkosti Slovenska, odkud přichází mnoho kvalitních vývojářů.

Google kupuje Motorola Mobility spolu se sedmnácti tisíci patenty

Google učinil **největší nákup** ve své historii a zároveň možná nejdůležitější technologickou akvizici letoška, když za 12,5 miliard dolarů koupil mobilní divizi společnosti Motorola. Jak už možná tušíte, Google se ani tak nezajímá o výrobu telefonů, jako spíš o rozsáhlé patentové portfolio. Motorola je společnost s dlouhou historií a mezi jejími sedmnácti tisíci patenty najdeme i kusy popisující technologie, které jsou dnes již naprosto běžné. Motorola tak poslouží hlavně jako štít před čím dál tím agresivnějšími konkurenty, kteří se snaží vyšachovat Android pomocí patentů. Microsoft po výrobcích telefonů s Androidem chce licenční poplatky a třeba Applu se nedávno na chvíli podařilo zakázat prodej tabletu Samsung Galaxy Tab 10.1 v Evropské unii. Hlavním cílem Googlu je rozšíření Androidu, a tak bude Motorola i nadále fungovat víceméně samostatně a Google ji nebude nijak zvlášť

tlačít dopředu. Dokonce ani další model „Google telefonu“ Nexus zřejmě nebude od Motoroly. Uvidíme, jak ty další.

Dánské nemocnice přecházejí na LibreOffice

Svobodný kancelářský balík LibreOffice zaznamenává další úspěch. Přechází na něj celkem třináct nemocnic z dánské metropole Kodaň a jejího okolí. Podle dostupných informací jej bude využívat více než 25 tisíc jejich pracovníků. Jedná se tak o ideální příklad migrace z komerčního na svobodný software, který přitom nárokům uživatele, v tomto případě nemocnic, plně postačuje. Současné licence proprietárního softwaru si nemocnice ponechají, ale nebudou pokračovat v jejich dokupování.

Podle serveru [OSOR.EU](#) se tímto krokem ušetří kolem 5,3 milionu euro, jelikož nebude nutné pořizovat licence na drahý proprietární software. Právě cena je hlavním důvodem nejen této migrace. V době úspor

se totiž jedná o velice zajímavou částku, jelikož se ukazuje kolik peněz navíc mohou například nemocnice dávat do pořizování nových přístrojů a zkvalitňování samotné lékařské péče.

Zdaleka se ale nejedná o první migraci takového rozsahu. V minulosti přešla na kancelářský balík OpenOffice.org například francouzská policie s 80 tisíci uživateli nebo francouzská správa sociálního zabezpečení s 36 tisíci uživateli. Další 10 tisíc uživatelů přešlo na stejný kancelářský balík na finském ministerstvu spravedlnosti. To všechno jsou jasné signály, že svobodný software může plnohodnotně nahradit proprietární software nejen v domácnostech ale i na důležitých místech.

Usnadněte si práci s Příručkou o stylech dokumentů v OpenOffice.org

V každém vyspělejších kancelářském programu lze použít styl na písmo, odstavec, nadpis apod. Pokud

styly používáte, je následná změna velmi rychlá a jednoduchá. Vznikla příručka, která vám použití stylů názorně ukáže.

Chcete, aby váš dokument vypadal profesionálně, jednotně a snadno se upravoval? Používejte styly. Vznikla o nich příručka, kterou si můžete stáhnout. Bez problémů a doslova za pár vteřin vytvoříte obsah, seznamy obrázků nebo tabulek. Mnoho uživatelů ale styly nepoužívá a stačí jim mezerník a enter. Hlavně mnoho žáků středních škol (a také některých učitelů) nemá ponětí o použití stylů a jejich modifikaci. Z toho důvodu pan Vladimír Vojta napsal příručku **styly v OpenOffice**, kterou si můžete stáhnout ve formátu PDF. V článku s názvem **Příručka o formátování dokumentů** se dozvíte zajímavosti o tom, proč a jak příručka vznikla, její popis a rozhovor s jejím autorem – Vladimírem Vojtou.

Aplikace pro „kreslení“ poznámek

David Kolibáč

Když se dnes v souvislosti s počítači řekne tablet, asi většině lidí se vybaví mobilní multimediální zařízení jako iPad nebo hordy (jeho čínských klonů s Androidem, především grafiky) a nejsem si jist, kolik lidí si vzpomene na tablet PC, tedy notebooky s (otočným) dotykovým displejem. Ale právě počítač s grafickým tabletem nebo rovnou tablet PC se velmi dobře hodí pro črtání schémat, psaní poznámek a podobně.

Vést si poznámky v elektronické podobě má oproti papíru značné výhody, pokud nejste odříznuti od elektrické energie, konkrétně se taková data snadno modifikují, upravují, organizují a prohledávají, zálohují nebo i poskytují dalším lidem.

Během studia jsem hledal software, který by byl pro tyto účely maximálně vhodný. Musím podotknout, že dosud hledám a nenacházím. Mezi žádoucí funkce patří:

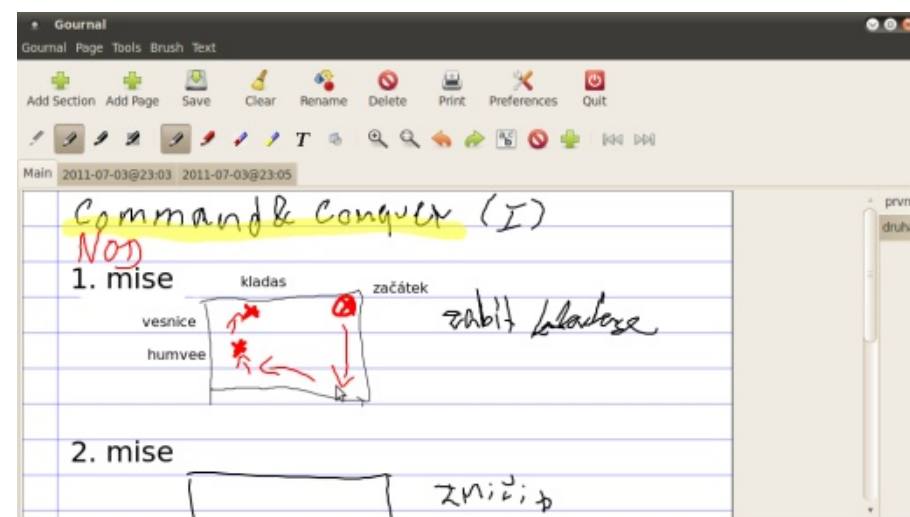
- organizace poznámek do stromové struktury, případně možnost jejich třídění podle štítků nebo i v časové ose,
- možnost jak psaní textových poznámek, tak kreslení schémat a náčrtů vedle sebe v rámci jednoho dokumentu,
- základní funkce textového procesoru, tzn. formátování textových poznámek pokud možno pomocí stylů,
- základní funkce grafického editoru, tzn. různé velikosti a barvy štětce, nástroje jako guma, různé tvary, možnosti výběru atp.,
- vyhledávání v poznámkách,
- využití možnosti vstupu z grafického tabletu, tedy využití tlačítek dotykového pera a reflektování úrovní přítlaku při kreslení,
- podpora vrstev a importu obrázků a PDF – kvůli dokreslování vysvětlivek, podtrhávání podstatných částí textu atp.,
- podpora exportu do formátů podporovaných zbytkem světa, tzn. SVG, PDF, (X)HTML s bitmapovými obrázky apod.

Na Microsoft Windows je asi nejrozšířenější Microsoft OneNote, součást některých verzí kancelářského balíku Microsoft Office. Více či méně podporuje většinu výše zmíněných funkcí, ale verze 2007, podle mých zkušeností, zaostávala například v exportu do standardních formátů – dokumenty Microsoft Office, příp. OpenXML v OpenOffice.org nevypadaly zdaleka optimálně a export do webových archivů MHT, jež podporují např. prohlížeče Internet Explorer a Opera, měl dost zásadní vady jako především zahrnutí textu do obrázků.

Ale teď již k tomu, co máme k dispozici na GNU/Linuxu. Vím o čtyřech aplikacích, které jsou určeny k psaní grafických poznámek: Gournal, Jarnal, Note-Lab a Xournal... Všechny jsou open-source a více či méně fungují. Xournal a Jarnal dlouhodobě používám, všechny programy jsem vyzkoušel na Ubuntu 10.04 nainstalovaném na konvertibilním tabletu Fujitsu-Siemens LifeBook P1510, případně na počítači s Fedorou 15 a připojeným tabletem Wacom Volito.

Gournal

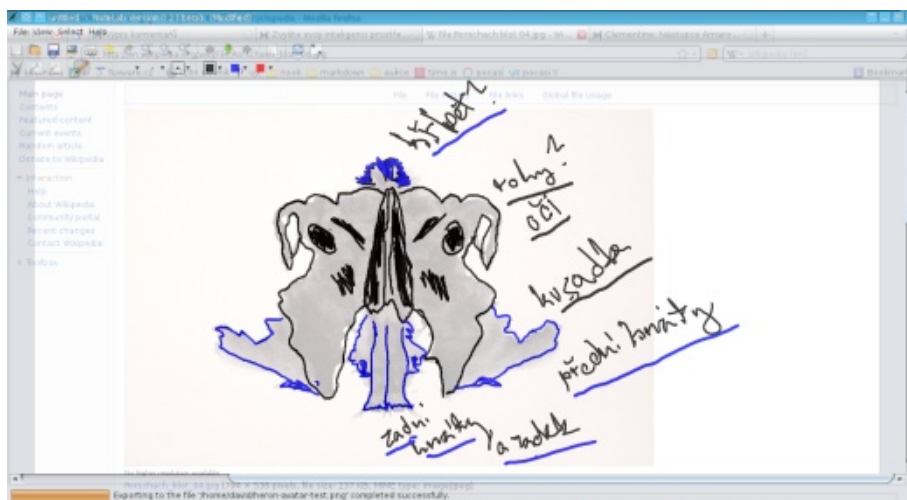
Gournal od Chrise Debenhama je nedokončený a už se nějakou dobu nevyvíjí, zřejmě se tedy z verze 0.5.1 nikam dál nevyhoupne. K dispozici je ve formě zdrojových kódů a jako balíček pro Debian. Je napsaný v Perlu a používá GTK+ 2 a některé knihovny GNOME 2, což zmiňuji hlavně z toho důvodu, že např. balíček libgnome2-print-perl se v repozitářích Ubuntu 10.04 nenachází, musel jsem ho shánět jinde. Další drobnou nepříjemností je, že si spouštěč v nabídce musíte vytvořit sami, nebo můžete aplikaci spouštět ručně.



Na první pohled je funkcí docela dost, jenže drtivá většina položek v nabídce mi nefungovala. Dokonce mi nefungovalo ani ukládání vytvořených dokumentů, pouze tisk (např. do PostScriptu nebo PDF), takže se Gournalem nebudu zabývat. Zmíním pouze, že podporuje dělení stránek na sekce (které se zobrazují jako karty) a základní nástroje jako pero (o několika tloušťkách a několika barvách (byť mi fungovala pouze černá a červená), zvýrazňovač (funguje jako pero s průhlednou stopou), mazání a jednoduché textové popisky.

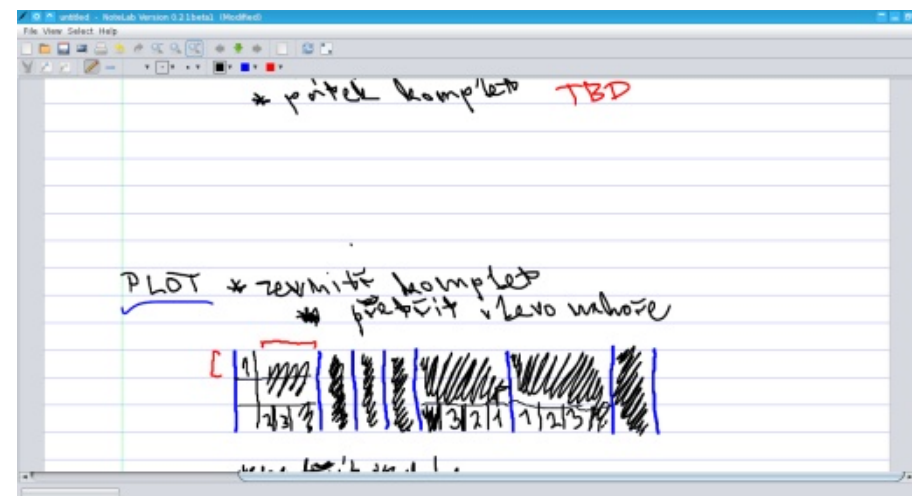
NoteLab

Ani [NoteLab](#) se již dlouho nevyvíjí, ale přinejmenším v porovnání s Gournalem je v zásadě použitelný. Je napsán v Javě, bohužel s odpovídajícím uživatelským rozhraním a vůbec zapadnutím do desktopového prostředí, na druhou stranu to znamená, že je multiplatformní. Instalace není nutná, stačí stáhnout a rozbalit archiv s programem a spustit skript notelab.sh.



Různých nástrojů a funkcí není mnoho. Můžete kreslit perem, u něž si jde nastavit barvu a tloušťku (tři velikosti a tři barvy si můžete přednastavit pro rychlé použití), mazat tahy („guma“ chybí), nakonec nechybí výběr a přesouvání tahů. To je vše. Postrádám např. textové popisky.

Ukládání probíhá do souborů s nezvyklou příponou ntlb, jde ale o běžný archiv (gzip), který obsahuje SVG dokument. Dále je možný tisk a export do PDF a různých grafických formátů jako SVG, JPEG, PNG atd. Bohužel z nich není možný import, je možné pouze anotovat PDF (kreslit s PDF na pozadí) nebo otevírat dokumenty NoteLabu a Jarnalu.

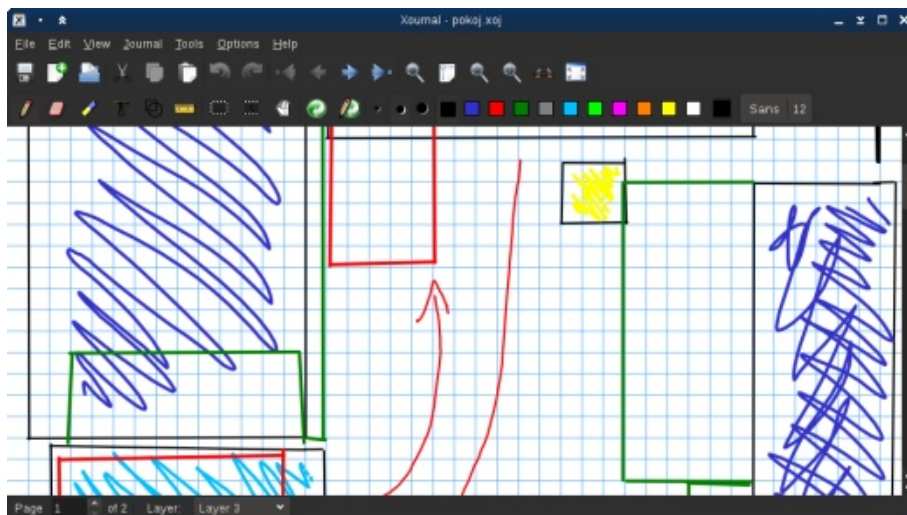


Nejsem si jist, zda nemůže jít o problém Javy na mém počítači, ale NoteLab se občas chová divně, např. nepřekresluje „papír“ při použití funkce zpět nebo vpřed, při použití Wacomu Volito odmítá vykreslit některé tahy (podezíval jsem z toho vyhlazování tahů, ale nepodařilo se mi to potvrdit)... o pomalých reakcích uživatelského rozhraní nemluvě.

Xournal

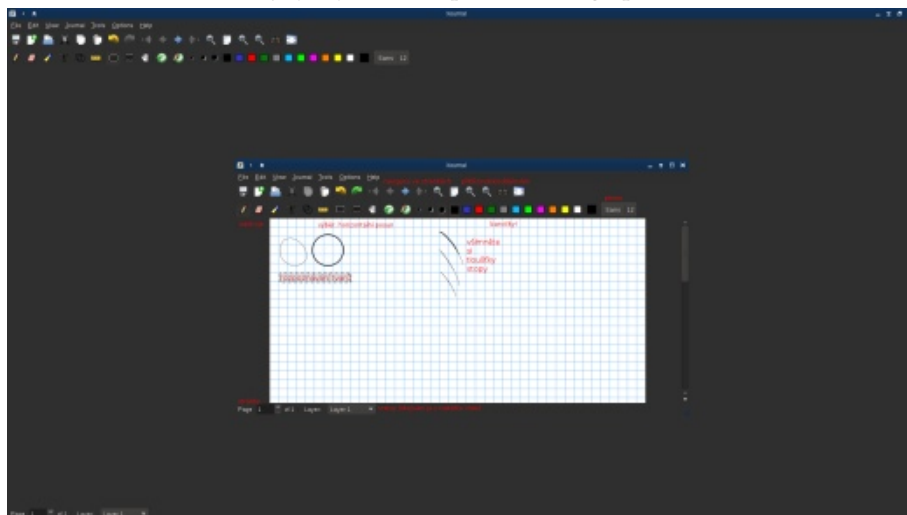
Konečně se dostáváme k opravdu použitelné aplikaci. [Xournal](#) je skutečně stabilní a má celou řadu zajímavých funkcí. Bohužel poslední verze 0.4.5 je z podzimu 2009 a od té doby žádná další nevyšla, byť patchů, které by stály za zařazení do vydání, je docela dost. Sestavení pro Microsoft Windows se tak asi šitku „experimentální“ jen tak nezabaví a těžko počítat třeba s případným přechodem z GTK+ 2 na GTK+ 3. Balíčky Xournalu pravděpodobně najdete v repozitářích vaší distribuce, je to poměrně rozšířená aplikace; k dispozici je třeba i na Maemu (OS 2008 a Fremantle).

Nabídka nástrojů pro kreslení je v Xournalu již dostatečná. Samozřejmě nechybí pero o několika velikostech a barvách stopy – navíc je možné použít pravítko pro kreslení úseček nebo automatické (ale nepříliš spolehlivé) rozpoznávání tvarů jako kružnice nebo čtyřúhelník, průhledný zvýrazňovač, guma, která může fungovat několika způsoby, totiž mazat celé tahy, běžně gumovat nebo bělit, textové popisky s nastavitelným typem a velikostí písma. Nechybí ani další „běžné“ funkce jako výběr tahů, zpět/vpřed... a především integrace s tabletem: můžete dalším tlačítkům pera přiřadit různé nástroje a tloušťka stopy se může řídit úrovní přítla-ku hrotu pera.



Čím si mě Xournal opravdu získal, je podpora vrstev. Jde si tak podtrhávat v textu nebo doplňovat poznámky, aniž byste při případném mazání poškodili původní obsah, navíc vrstvy jde podle potřeby skrývat nebo znovu zobrazovat, takže se třeba z náčrtků nemusí stát nepřehledný mišmaš. A nakonec vrstva pozadí nemusí být jen „list papíru“ (nastavitelných rozměrů, linkování a barvy), může to být PDF dokument nebo bitmapový obrázek, např. snímek obrazovky.

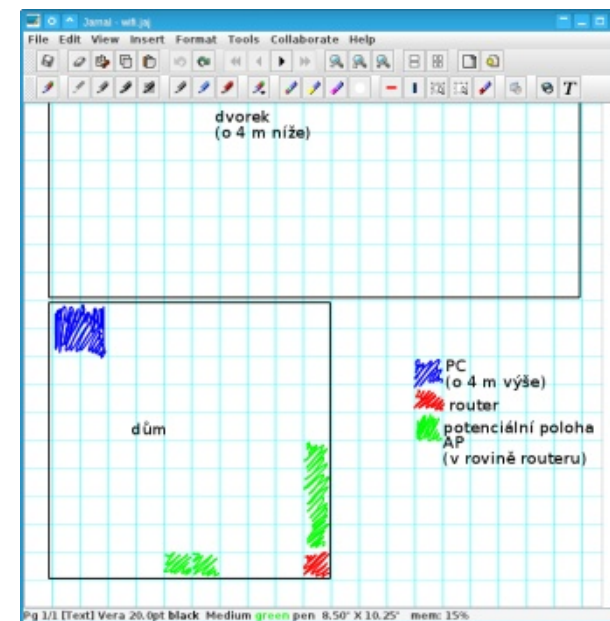
Je docela škoda, že chybí export i do něčeho jiného než PDF a import souborů např. v SVG také není podporován. Xournal dokonce používá vlastní formát pro ukládání dokumentů, byť jde jen o komprimované (gzip) XML.



Závěrem bych rád zmínil, že Xournal sice není přeložen do češtiny (kdysi jsem ho přeložil, ale překlad se někde ztratil), [návod k použití](#) na webu ovšem rozhodně stojí za přečtení – zabývá se i kalibrací tabletu a konfigurací v souboru `~/.xournal/config`.

Jarnal

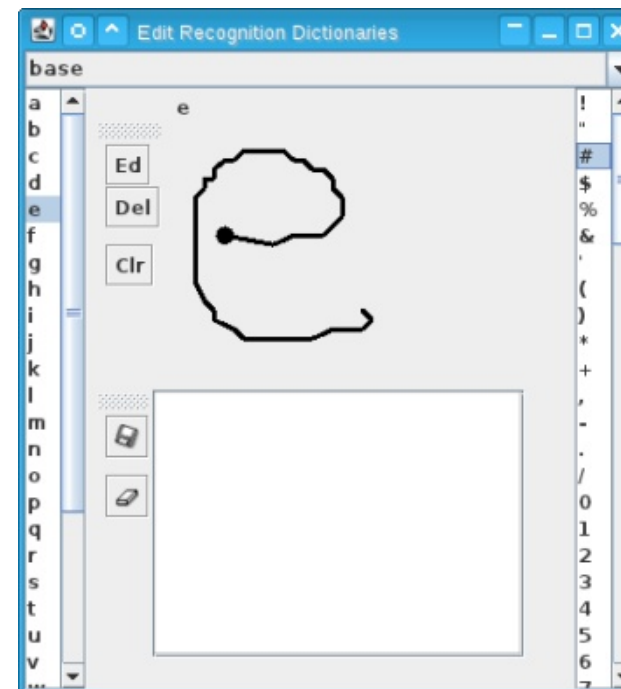
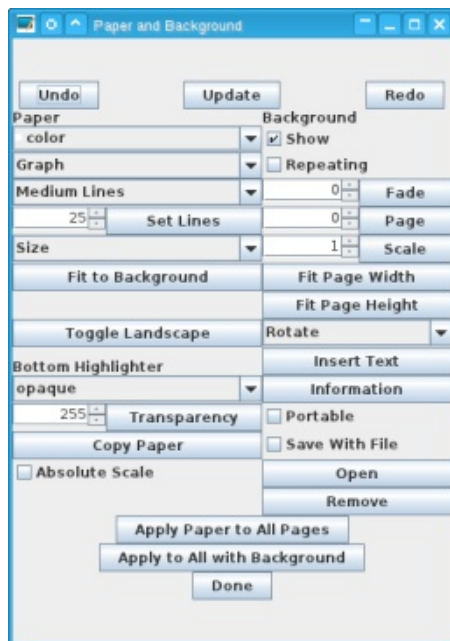
Na konec jsem nechal [Jarnal](#), což je jediná ze zde uvedených aplikací, která se stále vyvíjí. Je napsána v Javě, používá odpovídající uživatelské rozhraní a je multiplatformní. Stačí tedy, když si stáhnete z webu archiv s programem, rozbalíte ho a – máte-li nainstalované JRE – spustíte skript `jarnal.sh`. Výčet funkcí Jarnalu by vydal na samostatný článek, proto se omezím na porovnání s Xournalem.



Oproti Xournalu citelně chybí především podpora vrstev, resp. vrstvy jsou toliko dvě: pozadí a popředí. Absence rozpoznávání tvarů je plně vynahrazena možností vkládat obdélníky a kružnice – a nejen ty, ale i obrázky a hypertextové odkazy. Poněkud nepřívětivé uživatelské rozhraní je podle mého názoru aspoň částečně vykoupeno přenositelností. Další záležitosti už jsou v Jarnalu navíc, např. poměrně detailní nastavení pera a dalších nástrojů i pozadí stránky. Dokumenty se ukládají do komprimovaného SVG a export je možný nejen do PDF, ale i do bitmapových formátů JPEG a TIFF, příp. export pouze textu do obyčejného textového souboru nebo HTML.

Nikdy jsem neměl možnost vyzkoušet spolupráci na jednom dokumentu ve více lidech po síti, ale Jarnal to podporuje. Umí také rozpoznávat rukou psaný text. Jak mají tahy při psaní vypadat si můžete prohlédnout nebo dokonce nastavit v nástroji Edit Recognition Dictionaries (najdete ho v nabídce Tools – More Tools – Recognize – Edit Dictionaries). Hodí se to pak v nástroji (příp. dokonce samostatné aplikaci) mini Jarnal, který umožňuje jednak rozpoznávání písma v minimalistickém okně a jednak výpočty perem napsaných jednoduchých matematických výrazů (něco jako [kalkulačka pro dotykové telefony a tablety od Nokie](#)).

Ani Jarnal nemá uživatelské rozhraní v češtině.



Závěr

Chce se mi napsat, že situace ohledně open-source aplikací sloužících k psaní poznámek za pomoci grafického tabletu je žalostná, ale není to tak docela pravda. Xournal i Jarnal svůj účel plní – s většími či menšími výhradami.

Zveme vás na konferenci LinuxAlt

Šestý ročník konference **LinuxAlt proběhne o víkendu 5. a 6. listopadu 2011** na půdě FIT VUT v Brně-Králově Poli. Konferenci připravuje Linux v Brně – brněnské zastoupení Liberix, o. p. s., ve spolupráci s FIT VUT v Brně, společností Red Hat Czech s. r. o. a dalšími partnery. Jako pokaždé se bude diskutovat a přednášet na následující témata: operační systém Linux a ostatní otevřené operační systémy, svobodný software a svobodné komunikační technologie. Srdečně zveme všechny zájemce z řad fanoušků i odborné a laické veřejnosti.

Letošní ročník přichází s řadou novinek směrem k návštěvníkům akce. Lepší komfort pocítíte v nových a především větších přednáškových místnostech s wifi připojením. Budete také více vtaženi do života konferenčního víkendu prostřednictvím sociálních sítí, na Facebooku a Twitteru bude rušno. Návštěvníkům s organizačním talentem nabízíme možnost zorganizovat doprovodné akce ve vlastní režii pod záštitou konference. Máte-li chuť zorganizovat pro ostatní after party, install night nebo guerilla marketingové akce, kontaktujte organizátory na info@linuxalt.cz.

Více z připravovaných novinek a program na www.linuxalt.cz

Zapojte se do podoby konference a hlavně přijďte. Víkend 5. a 6. listopadu 2011 si v kalendáři vyhrad'te pro LinuxAlt.



Generální partneři akce:



Pořadatelé:



www.linuxalt.cz

Linuxové a open-source prohlížeče v srpnu 2011

Jiří Macich ml.

Vývojáři prohlížečů Google Chrome a Mozilla Firefox se drží zrychlených vývojových cyklů. V srpnu tak vyšel Google Chrome 13 spolu s Mozilla Firefoxem 6. Hojně diskutovaným tématem bylo také to, jestli má smysl uživateli sdělovat číslo verze prohlížeče. Vyšla též nová verze SeaMonkey a objevil se i nový Firefox pro systém Android.

Vyšel ostrý Google Chrome 13 s podporou Instant Pages

[03.08.2011] Po několika týdnech testování byla dnes konečně vydána ostrá verze prohlížeče Google Chrome 13. Ta podporuje funkci Instant Pages pro rychlejší načítání stránek, které našel vyhledávač Google. Další novinkou, po které uživatelé dlouho volali, je náhled před tiskem z webové stránky. Google Chrome 13 také nově podporuje tisk webové stránky do PDF souboru.

Kromě doplňování nových funkcí Google opravoval i nalezené chyby včetně bezpečnostních. Google Chrome 13 přináší celkem tři desítky záplat. Čtrnáct z nich je hodnoceno jako vysoce důležité. Na odměnách nálezcům chyb Google tentokrát vyplatil celkem 15 500 dolarů. Stávajícím uživatelům se nová verze již tradičně nainstaluje automaticky.

Ani Firefox 8 nenabídne nového Správce stahování

[14.08.2011] Zrychlené vývojové cykly webového prohlížeče Mozilla Firefox měly zajistit, že se k uživatelům rychle dostanou nové funkce. Ne vždy to ale funguje. Už Firefox 4 měl přinést nového Správce stahování reflektujícího změny v uživatelském rozhraní, zejména odstranění stavového řádku. Situace je ale taková, že jej nenabídne ani nový Firefox 8. Současný stav je přitom nevyhovující.

Proč? Protože po odstranění stavového řádku není jak z hlavního okna sledovat probíhající stahování.

Tvůrci prohlížeče slibují začlenění Správce stahování ve formě nového tlačítka s plovoucím zobrazením průběhu aktuálního stahování přímo do hlavního okna. Jenže si s touto úpravou dávají pořádně na čas.

Zatím se ve Firefoxu 8 zmožili jen na přesun historie stahování do Knihovny stránek. To ale neřeší problém. Pokud vám také současný stav nevyhovuje a nechcete čekat dalších několik měsíců až si Mozilla splní resty, doporučuji rozšíření [Download Statusbar](#). Osobně bych se vůbec nezlobil, kdyby nakonec byla do Firefoxu začleněna jeho funkcionalita namísto prezentovaného návrhu.

Firefox 6 zlepšuje ochranu soukromí

[16.08.2011] Přesně dle plánu dnes vyšel nový Mozilla Firefox 6. Nejvýraznější novinkou je nový Správce oprávnění. Ten uživateli umožňuje z jednoho místa spravovat oprávnění udělovaná jednotlivým navštěvovaným webovým stránkám. Soustředí se zde možnosti nastavení, které dříve byly roztroušeny po všech možných zákoutích prohlížeče. Lze odsud konkrétnímu webu zakázat nebo povolit ukládání přístupových hesel, ukládání záznamu cookies či předávání informací o geografické poloze.

Správce oprávnění rovněž umožňuje nastavit pravidla pro vyskakovací okna a nabízí rychlý přístup ke správě uložených hesel či uložených cookies, které lze také jednoduše a rychle smazat. Ve Správci oprávnění tedy dostává uživatel do ruky mocný nástroj pro nastavení úrovně ochrany svého soukromí.

Proto je překvapující, že Správce oprávnění je před zraky uživatelů ukryt. Z menu na něj Firefox 6 běžně neodkazuje, je nutné zadat do adresního řádku `about:permissions`. Situaci zatím řeší rozšíření.

Jako prvek ochrany před podvodnými weby nyní adresní řádek zvýrazňuje doménu právě prohlížené webové stránky, což je u řady konkurenčních prohlížečů samozřejmost. Firefox to zatím neuměl. Díky grafickému vypíchnutí domény prohlížené stránky si uživatel může snadněji ověřit, že se skutečně nachází na webu, na kterém by měl být. Úspěšný phishingový útok je tak opět o něco těžší. S novou podobou přichází také identifikace webu.

Vývojářům Firefox 6 přináší nový nástroj jménem Scratchpad, který usnadní život programátorům pracujícím s kódem v jazyce JavaScript. „Jedná se o textovou oblast, ve které si můžete zkoušet javascriptový kód v kontextu aktuální stránky. Pokud jste vývojář doplňků, můžete si na konfigurační stránce `about:config` přepnout předvolbu `devtools.chrome.enabled` na hodnotu `true` a získáte tak možnost vykonávat JavaScript přímo v kontextu Firefoxu,“ vysvětluje Pavel Cvrček z [Mozilla.cz](#).

Firefox 6 přinesl také několik drobnějších změn. Správce doplňků například opět bude obsahovat odkaz vybízející ke kontrole aktuálnosti nainstalovaných pluginů skrze webovou službu [Mozilla Plug-in Check](#), která byla nedávno lokalizována do češtiny. Pokud používáte klasickou horizontální nabídku, tak si zřejmě povšimnete zeštíhlených a tudíž

přehlednějších nabídek Historie a Záložky. Firefox 6 také během ukládání hesla nebo vytváření záložky nenásilně informuje o možnosti synchronizace těchto dat.

SeaMonkey 2.3 vychází z Firefoxu 6 a Thunderbirdu 6

[17.08.2011] Rychlé tempo s vývojáři z Mozilly se snaží držet i tvůrci SeaMonkey, kteří nyní vydali novou verzi označenou jako SeaMonkey 2.3. Ta je založena na Firefoxu 6 a Thunderbirdu 6. Nepřináší ale mnoho hmatatelných novinek. Tvůrci SeaMonkey upozorňují hlavně na vylepšený import pošty z Microsoft Outlooku. Došlo ovšem i na bezpečnostní opravy, posílení stability a optimalizaci výkonu. SeaMonkey 2.3 je k dispozici ve 24 jazycích včetně češtiny.

Mobilní Firefox 6 přináší optimalizaci pro tablety a Android 2.3

[17.08.2011] Firefoxu 6 pro desktop vyšel také mobilní Firefox 6, který je k dispozici pro platformy Android a Maemo. Na seznamu novinek figuruje například nová startovací stránka nebo optimalizace pro tablety, respektive pro zařízení s větším displejem. Mobilní Firefox 6 přináší také nový design uživatelského rozhraní navržený pro Android 2.3 Gingerbread. Podrobnosti si můžete přečíst v poznámkách k vydání.

Firefox nebude skrývat před uživatelem číslo verze

[31.08.2011] Některými médii se nedávno šířila zvěst, že Firefox nebude v budoucnu uživateli sdě-

lovat číslo verze, ale pouze to, jestli je daná instalace aktuální. Z určitého úhlu pohledu by to při chrlení major verzí s nevelkým množstvím novinek i dávalo smysl. Přestože takový návrh skutečně padl, na jeho realizaci nedojde. I v budoucnu tak uživatel bude vědět, kterou verzi prohlížeče používá.

Informace je to důležitá nejen při řešení problémů. Číslo verze tedy bude obsahovat jak přehledová stránka s technickými informacemi, tak dialogové okno O aplikaci. Číslo verze ostatně uvádí i konkurenční Google Chrome, přestože se uživatel vůbec nemusí starat o aktualizaci a samotní vývojáři říkají, že se nemá brát označování jednotlivých verzí příliš vážně.

Cíl openMagazinu

OpenMagazin je měsíčník, který vytváří obecně prospěšná společnost Liberix ve spolupráci s mnoha webovými portály. Je ke stažení **zdarma** ve formátech PDF a ePUB. Obsahuje ty nejlepší články o volně šiřitelném softwaru. Cílem je:

- ➔ Přitáhnout více uživatelů k **otevřenému softwaru** (např. Mozilla Firefox, OpenOffice.org, LibreOffice, GIMP, Linux, Inkscape, Scribus atd.).
- ➔ Poskytnout nástroj, pomocí kterého můžete lidem ukázat, že "ten open source" funguje.
- ➔ Propagovat weby, které o volně šiřitelném softwaru píší.



Pro koho je určen

OpenMagazin není pro zkušené uživatele open source. Pokud už open source používáte, neheďte v openMagazinu převratné novinky. Magazín je koncipován tak, aby posloužil jako propagační nástroj. **Šířte openMagazin tam, kde open source neznají.** Sáhňte po něm, když potřebujete předvést, co open source umí.

OpenMagazin je zejména pro ty, kdo o open source vědí málo nebo vůbec nic. Dejte jim ho, ukažte jim, že open source není strašidelný. Využijte openMagazin, abyste své pochybovačné přátele, kolegy či spolužáky přesvědčili, že mohou open-source software také používat.



Jak se můžete zapojit

Líbí se vám současný vzhled openMagazinu? Nebo chcete, aby byl **kvalitnější a lepší**? Přejete si, aby **vycházel i nadále**? Jste to vy kvůli komu elektronický magazín děláme. A jste to opět vy, kdo mu může pomoci:

- ➔ Výroba openMagazinu stojí **6 000 Kč měsíčně**, proto vás prosíme – **podpořte jeho výrobu finančním darem.**
- ➔ Umístěte na svůj web **logo nebo banner.**
- ➔ Dejte do patičky svého e-mailu odkaz na web openmagazinu – www.openmagazin.cz
- ➔ Rozdávejte openMagazin mezi své rodinné příslušníky, kolegy v práci, spolužáky ve škole, přátele, kamarády.

Informace podáváme na e-mailu redakce@openmagazin.cz a telefonním čísle 595 175 184.

Podpořit

Darktable: Linuxová náhrada za Adobe Lightroom

Peter Gažo

Téma
měsíce

Darktable je program určený hlavně fotografom na nedeštruktivní úpravu digitálních fotografií. Využívá libraw, takže zvládá všechny RAW formáty podporované touto knihovnicí. Okrem toho dokáže pracovať tiež s HDR a samozrejme i s bežnými formátmi, ako je Tiff alebo JPG. Slúži tiež aj na jednoduché transformácie, ako je orezávanie či otáčanie, jeho sila spočíva hlavne v obrovskom množstve výkonných nástrojov pre úpravu farieb a úrovní.

Základné vlastnosti programu

- Plne nedeštruktívne editovanie
- Ak je k dispozícii GPU, tak funguje plná akcelerácia cez OpenGL
- Modulárny, možnosť inštalovať a odinštalovať moduly
- Jednoduché vyhľadávanie podľa značky, jednoduché označovanie pomocou tagov
- Fotky môžete hodnotiť hviezdikami alebo farebnými štítkami
- Import rôznych surových formátov obrazu (napr: jpg, cr2, hdr, pfm...)
- Čítanie Exif dát a zapisovanie pomocou libexiv2
- Vstavaný ICC profil podporuje: sRGB, Adobe RGB a lineárne RGB
- Export do nízkeho dynamického rozsahu (jpg, png, tiff), 16bit (ppm, tiff) alebo do lineárneho s vysokým dynamickým rozsahom (pfm, exr)
- Import obrázkov priamo z fotoaparátu, zoznam podporovaných prístrojov nájdete [na stránke programu](#)

Inštalácia

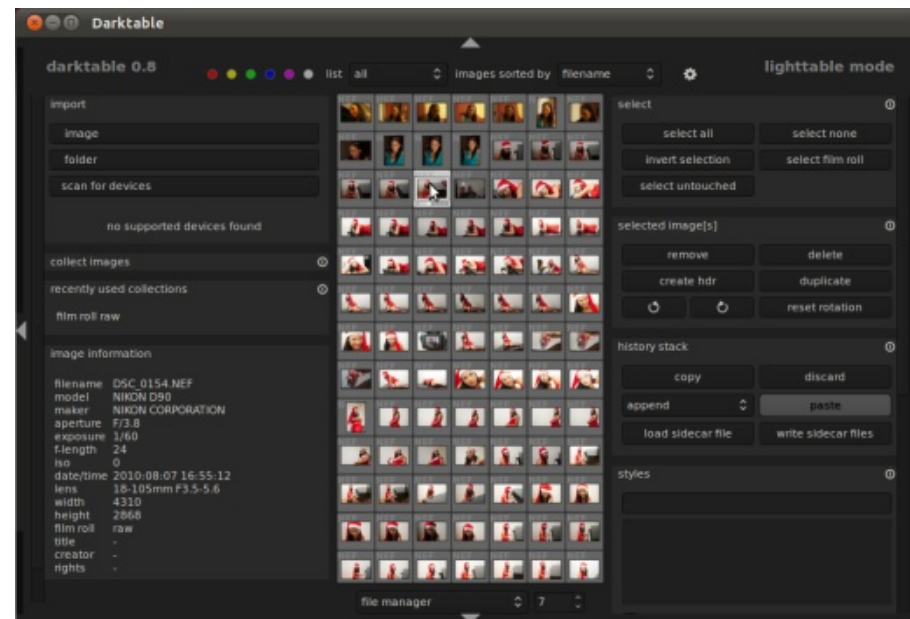
Program nie je súčasťou repozitárov Ubuntu. Preto si ho treba [pridať pomocou PPA](#). Popis inštalácie pre iné distribúcie a operačné systémy nájdete na domovskej [stránke programu](#). Aktuálna verzia programu je darktable 0.8.

Popis programu

Program pracuje v dvoch režimoch: **Lighttable mode** a **Darkroom mode**. Medzi nimi prepnete kliknutím na nadpis režimu vpravo hore alebo v režime **Lighttable** dvojklíkom na fotku.

Lighttable

Tento režim slúži na prezeranie, spravovanie, hodnotenie alebo export vašich fotografií a mnoho ďalšieho.



Darktable v režime Lighttable

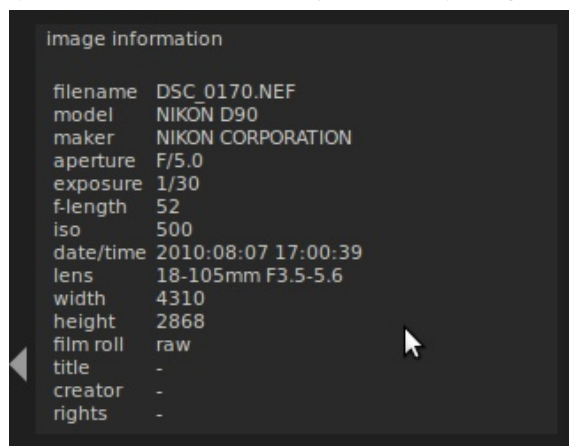
Okno sa skladá okrem hlavnej časti v strede zo štyroch panelov na každej strane hlavnej časti. Na obrazovke vidíte náhľad vašich fotografií zo zvoleného priečinka. Každá fotografia má orámovanie, ktoré zobrazuje informácie o formáte fotky a počet hviezdíčiek. Kliknutím na fotografiu ju vyberiete a je možné na ňu aplikovať akcie:

- [1]–[5] – pridelí fotografiám počet hviezdíčiek podľa stlačenej klávesy
- [F1]–[F5] – pridelí fotografiám farebné označenie
- [e] – prepne program do **Darktable**, čiže do editačného režimu
- [z] – zobrazí fotografiu na celú obrazovku

V spodnom paneli si volíte dva režimy: **Zoomable light table**, alebo **File manager**. Ak je zvolený prvý režim, rolovaním kolečka sa vám fotografie zväčšujú alebo zmenšujú. Pri druhom režime sa fotografie posúvajú ako v správcovi súborov.

Filtrovanie a zoradenie

Filtrovanie a zoradenie snímok v **Lighttable mode** je prístupné v hornom paneli, kde si môžete zvoliť niekoľko rôznych preddefinovaných filtrov ako napríklad triediť podľa dátumu, názvu, farebného označenia, podľa počtu hviezdičiek atď. Panel vľavo slúži na výber snímok, s ktorými budete pracovať. Program umožňuje naimportovať jeden obrázok, celý adresár alebo importovať priamo z fotoaparátu. V súčasnej verzii program nepodporuje importovanie snímok, ak boli do priečinka pridané neskôr. Treba priečinok naimportovať znova ručne. V spodnej časti tohto panela sa nachádzajú **Metadata** vybraného snímku, ktoré sa prečítajú z Exif informácií uložených vo vašej fotografii.

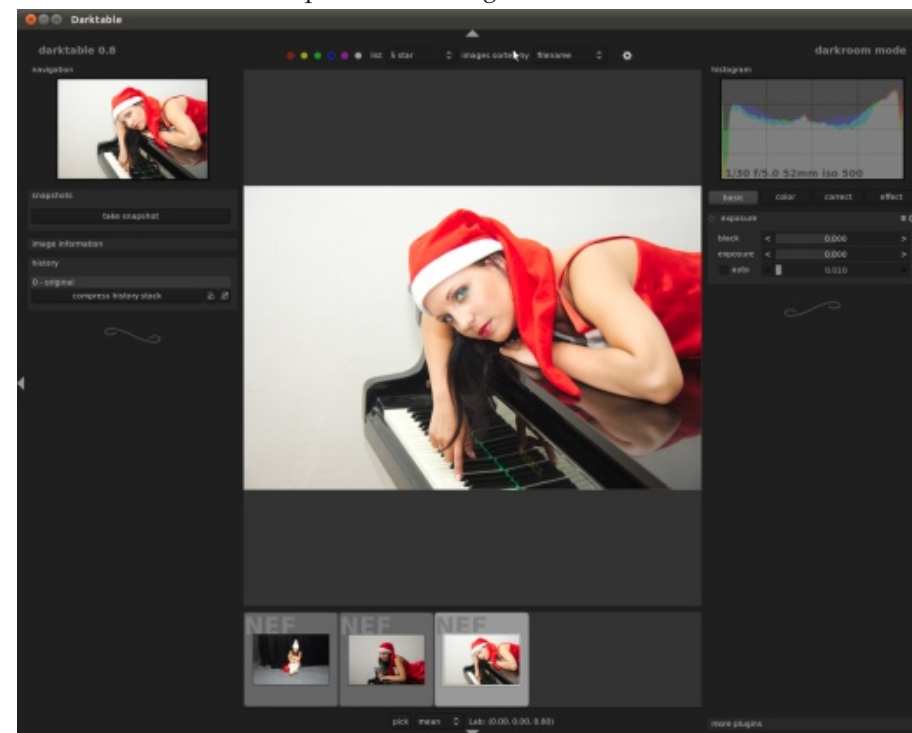


Informácie o snímke

Panel vpravo sa skladá zo siedmich modulov. Prvý, **Select**, vám pomôže pri výbere snímok. Pomocou **Selected image[s]** s vybranými snímkami urobíte operácie ako otočenie, vymazanie, premenovanie... Panel **History stack** umožňuje manipulovať s obrázkom. Táto operácia je nedeštruktívna. Výkonne zmeny sa uložia do XMP súboru. Panel **Tagging** umožňuje spravovať značky (tagy) pre jednotlivé snímky. Sú ukladané tiež do vedľajšieho súboru (.xmp) a slúžia na rýchlejší prístup v rámci režimu **Darktable**. Panel je rozdelený na dve časti – v hornej vidíte, aké značky má pridelený snímok, a v dolnej zoznam dostupných značiek.

Darkroom mode

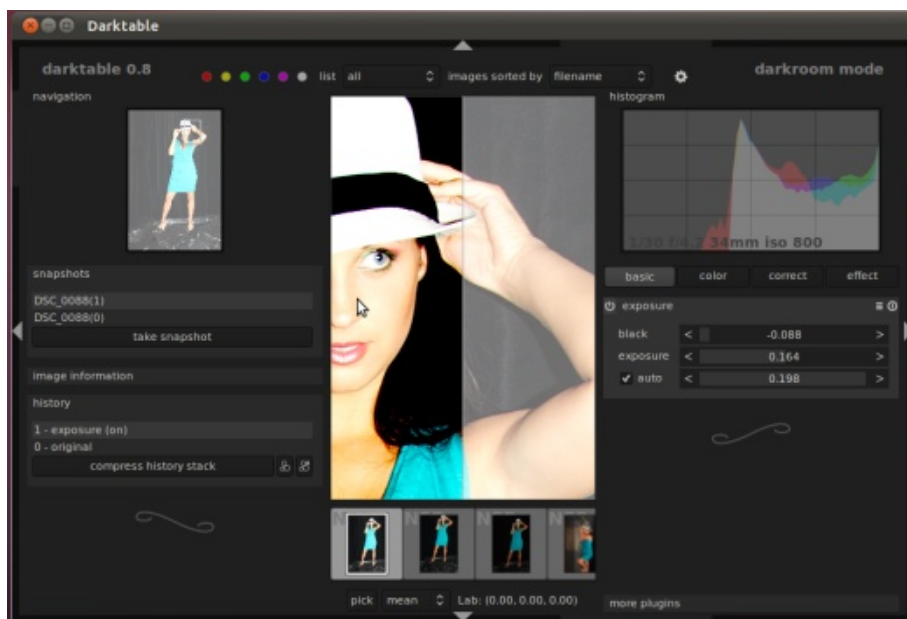
Tento režim slúži na upravovanie fotografie.



Režim upravovania – Darkroom mode

V režime **Darkroom** pracujete s konkrétnym snímkom a je tu veľa nástrojov (modulov), ktoré pomáhajú pri jeho úprave. Pod načítanou fotografiou si môžete zobrazíť **Filmový pás**, pomocou ktorého môžete vybrať ďalšiu fotografiu na prácu. Filmový pás zobrazíte klávesovou skratkou [Ctrl+f].

Okno sa skladá tak ako v **Lighttable** okrem hlavnej časti v strede zo štyroch panelov na každej strane hlavnej časti. V časti **Navigation** vidíte celý obrázok, ak máte v hlavnej časti obrázok priblížený, tak v **Navigation** vidíte obdĺžnik, ktorý zobrazuje zväčšené miesto. Jeho posúvaním sa posúva aj obrázok v hlavnej časti. **Snapshots** slúži na zachytenie aktuálneho stavu fotografie. Potom môžete s fotografiou pracovať ďalej a pomocou kliknutia na novo vzniknutý názov sa hlavná časť rozdelí a vidíte rozdiel medzi upravenou a zachytenou fotografiou. Opätovným kliknutím na názov sa rozdelenie vypne.



Využitie snapshotov

Histogram zobrazuje logaritmický histogram upravovaného obrázka. Ale ma aj ďalšie funkcie; expozíciu zmeníte kliknutím ľavým tlačidlom na histogram a ťahaním doľava alebo doprava. Týmto spôsobom si upravíte expozíciu a hneď aj v hlavnej časti vidíte zmeny. To isté platí aj pre zmenu úrovne čiernej. Zmeníte ju kliknutím a ťahaním ľavého tlačidla v ľavej časti histogramu.

Moduly

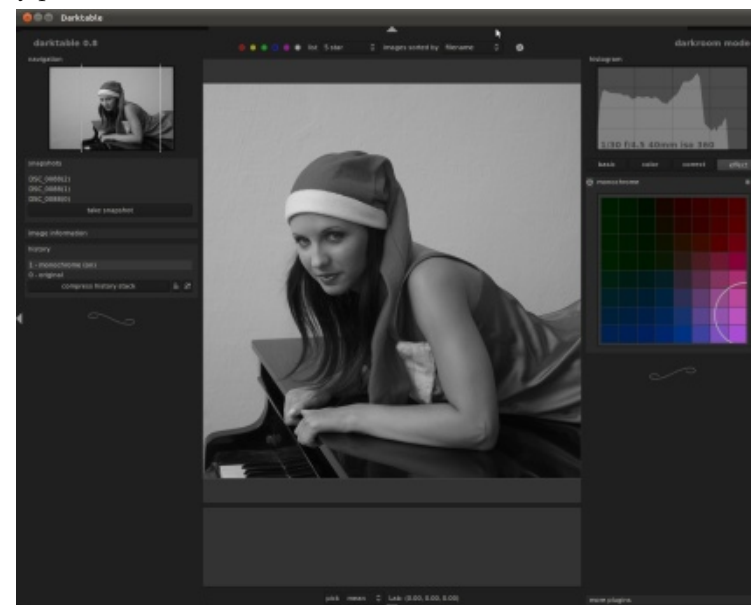
Na prácu s obrázkami slúžia moduly, ktoré si podľa potreby môžete zapínať alebo vypínať. Všetky majú v prvom riadku panel. Prvé tlačidlo vľavo slúži na aktivovanie alebo deaktivovanie funkcií modulu. Prvé vpravo slúži na uloženie súčasného nastavenia modulu. Takto sa dá uložiť viac stavov a opätovne ich použiť. Posledne tlačidlo slúži na vyresetovanie parametrov.



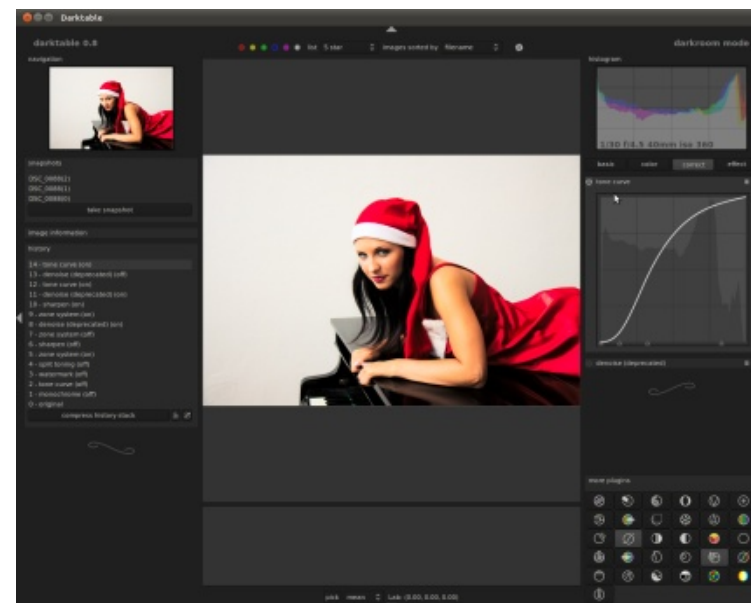
Hlavný panel modulov

Na pravej strane dolu je rozbalovacia ponúka **More plugins**, ktorá slúži na aktivácia a deaktiváciu ďalších modulov. V tejto verzii sa ich tu nachádza cez tridsať.

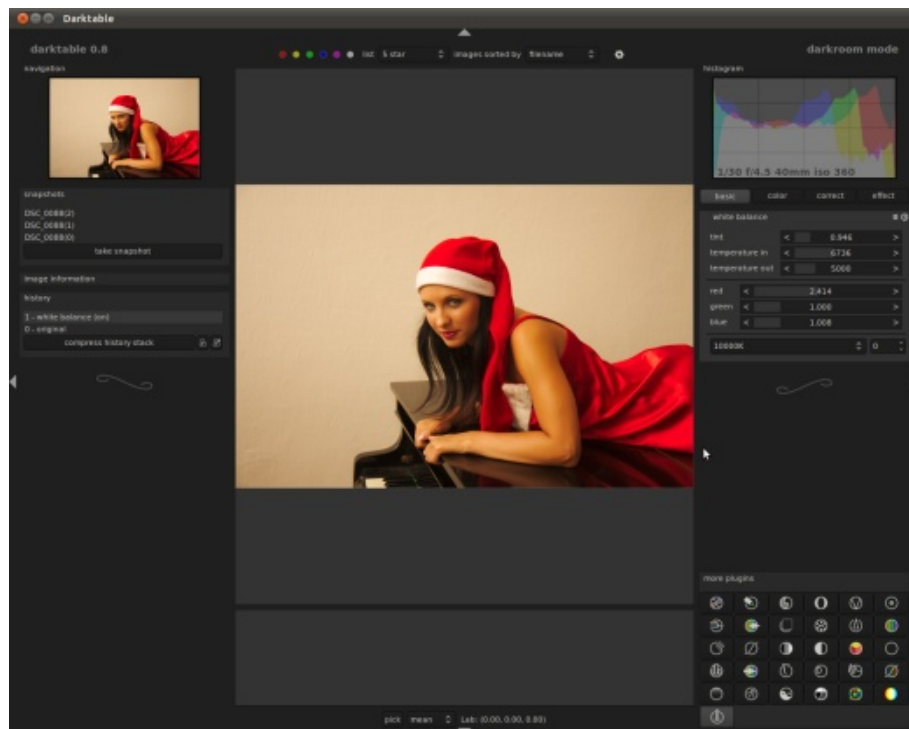
Príklady použitia modulov



Modul Monochrome



Modul Tone curve, na fotografii bol zmenený kontrast



Modul White balance, vyváženie bielej je nastavené na 10000 K.

Adobe Lightroom

Darktable je šikovný nástroj na katalogizáciu fotografií a ich následnú rýchlu úpravu a export. Nič komplikované, žiadne zložité retuše tu nehľadajte. Jednoduchá úprava farieb, kontrastu, sem tam vyčistenie od drobných chybičiek. Zatiaľ som nenašiel pod Linuxom žiadnu alternatívu. Veľmi blízko je RawTherapee, ale ten je voči Darktable pomalý. Darktable je čistá kópia Lightroomu od Adobe. GUI je vďaka moderným knižniciam rýchle. Jediná vec, ktorá mi v aplikácii chýba, sú nejaké drobné úpravy ako vyhladenie tváre alebo úpravy štetcom. Snáď to autor v ďalších verziách doplní.

Odkazy

- [Domovská stránka programu Darktable](#)
- [Videa k práci v programe Darktable](#)

Hamster vs. Rachota: Sledujte čas svých aktivit

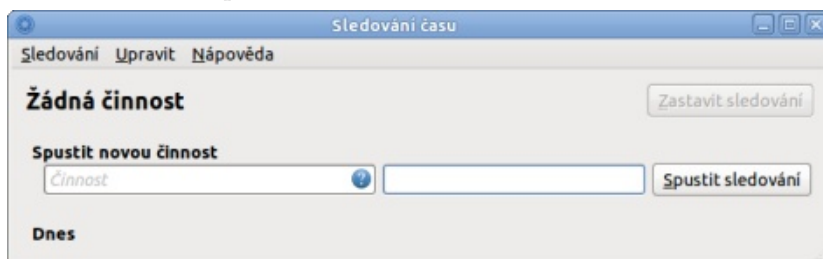
Michal Polák

Sedíte často u počítače a máte pocit, že nic neděláte nebo si naopak jen těžko zpětně hlídáte, kolik vám práce zabrala času? Od toho existuje celá řada aplikací, které vám pomohou na podobné otázky odpovědět. V dnešním článku představíme dva z nich – Hamstera a Rachotu.

V rámci projektu Hamster je vyvíjena aplikace určená pro GNOME, jejíž účel nejlépe vystihují slova v angličtině „Time Tracker“ neboli Sledování času (mimořádně pod tímto názvem najdete aplikaci v nabídce Ubuntu). Funkcí Hamstera je sledování času aktivit na počítači. Vedle toho podporuje celou řadu funkcí, kterým bude věnována pozornost.

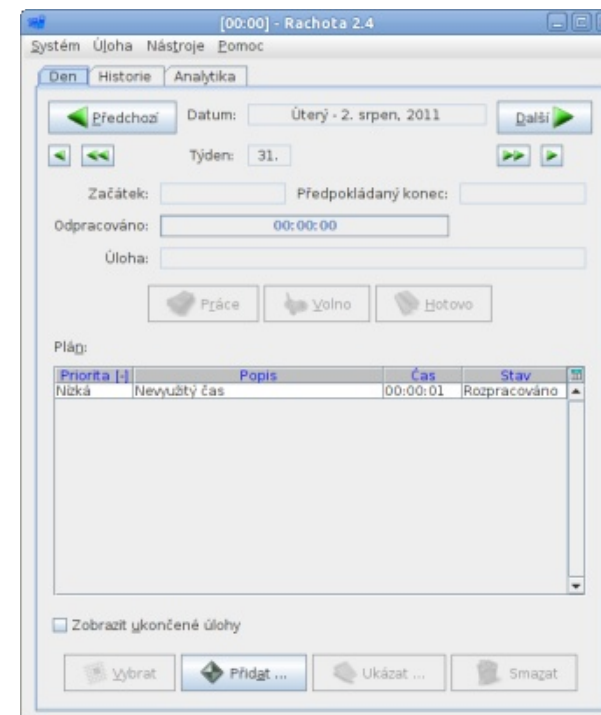
Totožný úkol si dává také aplikace Rachota, která je navíc multiplatformní a běží tak nejen pod Linuxem, ale spustí ji i uživatelé Windows nebo Mac OS X. Navíc umožňuje přenositelnost na USB flash discích.

Hamster je svobodným projektem určeným výhradně pro Linux. Popis instalace naleznete na jeho oficiálních [webových stránkách](#) včetně dvojice závislostí, které jsou třeba k chodu aplikace.



Hamster po prvním spuštění

Oproti tomu Rachota je nejen kvůli své multiplatformnosti psaná v jazyku Java (k běhu aplikace tedy musíte mít nainstalovaný Java Runtime) a **ke stažení** je tedy s příponou .jre – nezávisle na tom, jaký operační systém používáte. Bohužel ve verzi 2.4 občas vyhodí chybovou hlášku ohledně umístění aplikace. Sami vývojáři navíc ve FAQ otevřeně přiznávají, že Rachota posílá statistická data k nim na server. Pokud by se vám tento fakt nelíbil, nezužtejte. V **Systém | Nastavení** jen odškrtněte **Oznámit týdenní aktivitu**. Pokud si ale aplikaci nainstalujete a nepodíváte se do nastavení nebo do FAQ na webu projektu, na nic takového nepřijdete.

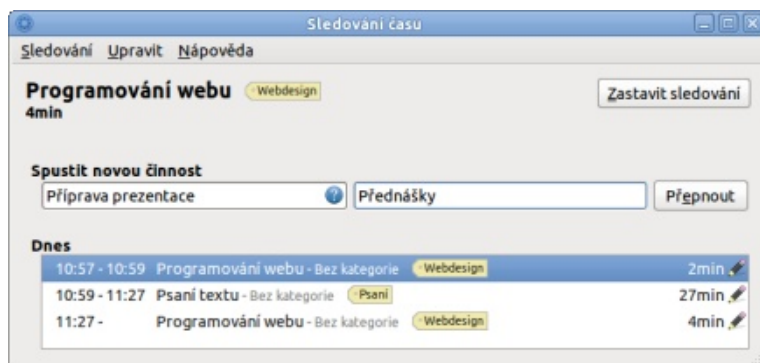


Rachota po prvním spuštění

Vložení úlohy a přidání funkce

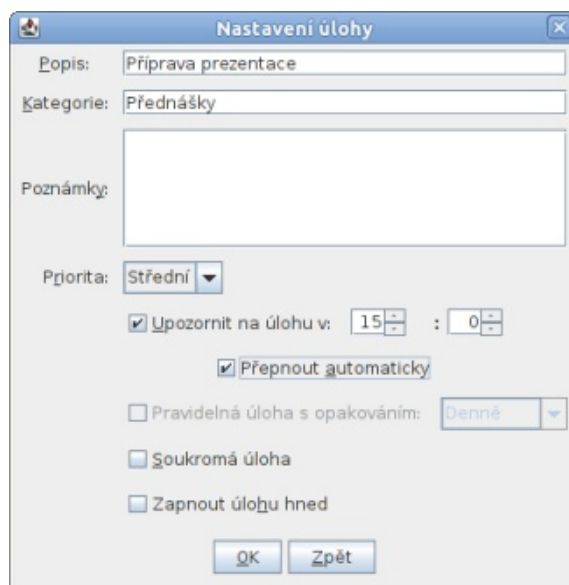
Obě aplikace předpokládají, že danou aktivitu musíte manuálně zapsat a spustit, sami totiž nemohou nijak poznat, že například v kancelářském balíku OpenOffice.org pracujete na tom nebo něčem jiném.

Hamster vyniká především svou jednoduchostí a prostředí působí velice moderním a svěžím dojmem. Vedle názvu aktivit se zobrazuje čas, který jste dané aktivitě věnovali, a to jak v součtu, tak v rozmezí daným časem. K tomu můžete přidělit položce **Tag**, dalo by se říci kategorii této aktivity, což se následně projeví také ve statistikách.



Vložení úlohy v Hamsteru

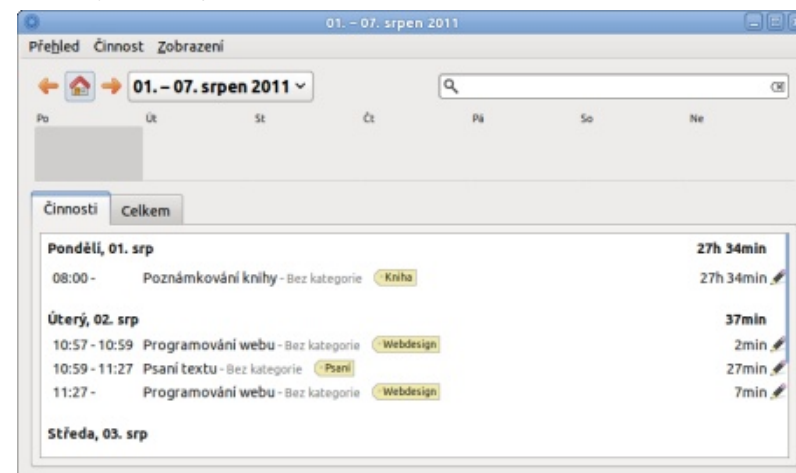
Rachota funguje velice podobně a hned na první kartě **Den** úplně dole přidáváte aktivity přes tlačítko **Přidat...** U dané úlohy pak vyplníte jen **Popis**, **Kategorii** a případně udělíte **Poznámky** a **Prioritu**. Rachota předpokládá, že nepoužíváte aplikaci pouze k měření, ale také jako úkolník a po zaškrtnutí **Upozornit** na úlohu si nastavíte připomenutí, kdy s daným úkolem začít. K tomu se vztahuje také možnost zaškrtnutí **Pravidelná úloha s opakováním**, pokud se daná úloha má opakovat každým dnem. Pokud však chcete s aktivitou začít okamžitě, musíte zaškrtnout **Zapnout úlohu hned**.



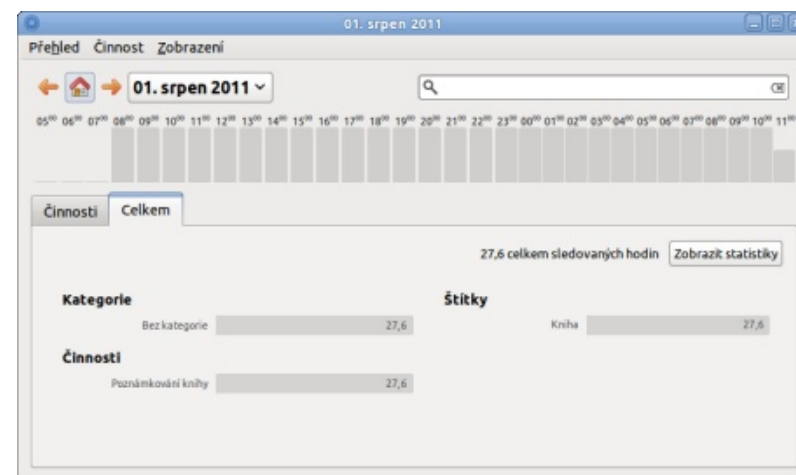
Nastavení úlohy v Rachotě

Historie úloh a analytická data

Pochopitelně největší výhodou sledování času, který věnujete svým aktivitám, spočívá v tom, že si je můžete s odstupem času zhodnotit a porovnat mezi sebou. Hamster v **Činnostech** dle data seřadí všechny vložené aktivity jako jednotlivé položky a pomocí „kalendářového grafu“ si můžete vyfiltrovat jednotlivé dny a zároveň podle výšky sloupce vidíte, kolik jste v ten den měli daných aktivit. Kromě toho si můžete vyfiltrovat statistiku **Celkem**, která se opírá o kategorie znázorněné jako štítky.

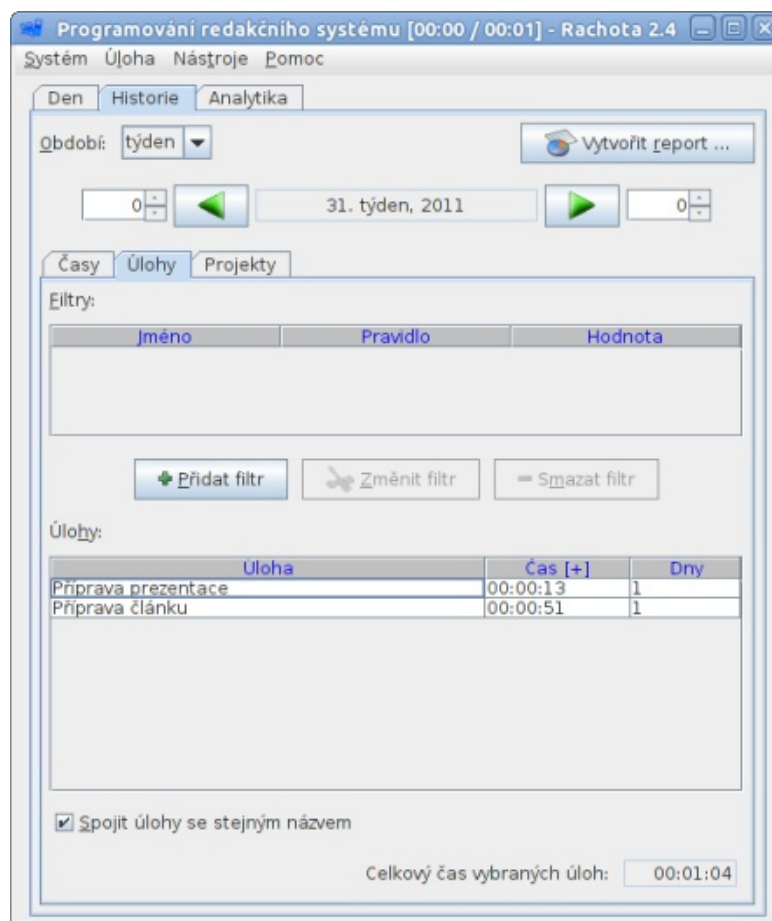


Přehled aktivit v Hamsteru dle data



Kompletní statistika v Hamsteru dle kategorií

V Rachotě máte něco podobného, přesněji řečeno většina funkcí je řazena do karet, přičemž aktuální úkoly ovládáte v kartě **Den**, zatímco **Historie** je dále rozdělena do několika karet, kde máte další podrobnosti. Na rozdíl od Hamsteru všechno ovládáte přes rozklikávání a tlačítka s ikonami, které sice plní svou roli dobře, ale nejsou tolik intuitivní jako procházení historie v Hamsteru. Na druhou stranu ale v kartě **Analytika** najdete souhrn využití času, kde máte zobrazen využitý a nevyužitý čas. To ale není úplně vypovídající, protože aplikaci zřejmě nebudete používat na všechny malé úkoly, které vás v součtu stojí nejvíce času. Rachota vám navíc na základě měření doporučuje organizaci práce, ale ta se zakládá právě na tom, že do aplikace zanášíte úplně všechno.



Historie v aplikaci Rachota 2.4, výběr období a přejíždění pomocí zelených šipek



Analytika – Rachota analyzuje na základě naměřených časů vaši práci

Takovým bonusem u obou aplikací nakonec je možnost exportovat report statistiky. Zatímco Hamster podporuje jedinečně HTML (které k tomu účelu bohatě dostačuje), Rachota přidává formáty TXT a CSV a navíc máte možnost si namísto statistiky vytvořit fakturu. Takže pokud někomu fakturujete svou práci od hodiny, Rachota je k tomu ideálním nástrojem. Hamster k tomuto účelu lze také použít, ale jen pro naměření času, fakturu už si musíte vytvořit jinde.

Mimochodem obě aplikace můžete používat pro evidenci pracovní doby, takže pokud máte méně zaměstnanců, jedná se o jednoduché řešení, jak tuto problematiku lokálně řešit.

Záznam činností za 01. - 07. srpen 2011

Celkem

Kategorie	Činnost	Trvání
Bez kategorie	Poznámkování knihy	27h 39min
Bez kategorie	Programování webu	14min
Bez kategorie	Psaní textu	27min
Celkem		28h 22min

Souhrny za den

Zobrazit: souhrny podle činnosti souhrny podle kategorie

Date	souhrny podle činnosti	souhrny podle kategorie
01. srp 2011	Poznámkování knihy (Bez kategorie) 27h 39min	Bez kategorie 27h 39min
02. srp 2011	Programování webu (Bez kategorie) 14min Psaní textu (Bez kategorie) 27min	Bez kategorie 42min

Report z aplikace Hamster

Faktura

Programování redakčního systému

Faktura č.: 110802-127
Datum faktury: srpen 02, 2011
Datum splatnosti: srpen 16, 2011

Dodavatel: IČ, DIČ, Adresa
Zákazník: Zákazník

Úloha	Hodiny	Cena
Příprava článku	00:00	4,29 Kč kč
Příprava prezentace	00:00	1,12 Kč kč
Programování redakčního systému	00:00	0 Kč kč
Celková cena:		39,79 Kč kč
Celková daň (0,0%):		0 Kč kč
Celkem:		39,79 Kč kč

Vytvořeno: Rachota 2.4 (build #110628)
Tue Aug 02 11:42:43 CEST 2011

Faktura vytvořená v Rachotě ve formátu HTML

Průvodce vytvořením sestavy

1. Formát výstupu
2. Výběr obsahu

Popis faktury: Programování redakčního systému

Datum splatnosti: 14 dnů

Cena za hodinu: 300 Kč Měna: Kč

Daň: 0 %

Zahmout: projekty s úlohami
 pouze úlohy

Informace o zákazníkovi:
Zákazník

Informace o vás:
IČ, DIČ, Adresa

Informace o platbě:

< Zpět Dále > Dokončit Zrušit

Průvodce fakturou v Rachotě

Hamster nebo Rachota?

Na tuto otázku si bude muset každý udělat vlastní obrázek. Nicméně pokud bych se sám měl přiklonit k jedné z nich po uživatelské stránce, tak to bude Hamster. Je graficky odladěnější a působí dospělejším dojmem. Na druhou stranu Rachota přináší podporu přenositelnosti na USB flash discích a především průvodce tvorby faktury. A to vůbec není málo, což může hodnocení převážit na její stranu. Záleží tedy na tom, jaké funkce od aplikací vyžaduje a pokud se spokojíte s tím základním, tak pak už záleží pouze na vlastních dojmech. A co vy, sledujete čas svých aktivit?

Úprava RAW fotek z digitálních zrcadlovek v Linuxu — Proč RAW?

Petr Šafařík

Téma
měsíce

RawTherapee a UFRaw jsou programy pro úpravu fotek z digitálních zrcadlovek. Ovšem nenechte se mýlit, nejedná se o žádný „další software pro fotky“, jakého je všude okolo mnoho a mnoho. Tyto programy zpracovávají snímky formátu **RAW** — tedy nezpracovaná, neupravená a nijak nekomprimovaná data přímo z **CMOS (dříve CCD) čipu digitální zrcadlovky**. Samotnému formátu RAW se budeme věnovat v tomto díle seriálu, v dalších si představíme zmíněné dva programy: RawTherapee a **dcraw(anglicky)**, respektive jeho **grafické nastavy UFRaw**.

Co je to RAW a proč jej vůbec používat?

Rychlá odpověď by zněla: Pořídíte-li si digitální jednookou zrcadlovku, poté práce bez RAWu znamená pouze vyhozené peníze.

A nyní trochu podrobněji. V případě klasické fotografie jsou dva možné přístupy. První je, že si pořídíte **instantní fotoaparát — polaroid**, kde stisknete spoušť a fotoaparát snímek rovnou vyvolá a z fotoaparátu vyjede hotový snímek. Druhá možnost, jak fungují klasické fotoaparáty, je fotografování na film, který založíte do přístroje, fotíte a jakmile je film plný, vyvoláte jej. Nyní nebudeme připouštět možnost oněch „fotolabů“, což je jakýsi kompromis mezi výše zmíněnými přístupy. V případě, že používáte „polaroid“, je vaší jedinou starostí stisknutí spouště ve vhodnou chvíli (ti ambicióznější se vynasnaží i o **vhodnou kompozici záběru**). Druhý přístup vede k mnohem lepším výsledkům, leč za cenu větší práce, neboť už jen příprava záběru si vyžádala nastavení **clony** a také **uzávěrky** (po založení filmu byla **citlivost filmu** již neměnná). Po nafocení přišla práce větší a pro některé otravnější, pro mnohé ovšem teprve nyní začala ta pravá „tvůrčí činnost“: vyvolání filmu neboli převedení z negativu na pozitiv — papírovou fotografii. Zde byla potřeba trpělivosti, zručnosti, znalostí a v neposlední řadě i praxe a zkušeností.



Joseph N. Niepce: Pohled z okna na Le Gras -- nejstarší dochovaná fotografie (1826); zdroj: cs.wikipedia.com

Proč takto dlouhý úvod o klasické fotografii, když článek je o digitální fotografii? Neboť i v případě digitálních existují „polaroidy“ a „kinofilmové“ fotoaparáty, jen se o nich mluví jako o „kompaktech — fotoaparát bez výměnných objektivů“ a „**DSLR — digitálních zrcadlovkách**“. Budeme-li v započaté analogii pokračovat, poté by „hotová vyvolaná fotografie“ měla svou digitální podobu zvanou soubor „**JPEG**.“ A co je onou analogií k políčku na kinofilmu? Tu bychom našli v **RAW souborech**. RAW soubor v podstatě není žádným souborovým formátem, nýbrž kategorií, stejně tak jako „videosoubor“, kam bychom mohli zařadit soubor **AVI**, také **MPEG** a mnohé další. V případě DSLR se přípona liší podle výrobce zrcadlovky.

Zatímco zrcadlovky firmy Canon ukládají RAW snímky do souborů s příponou CR2 či CRW, Nikon má NEF a Olympus má ORF. Jedno mají ale tyto soubory společné: navzdory příponě se jedná o nezpracovaný, neupravovaný, surový (z anglického „raw“ — surový) záznam **hodnot jednotlivých pixelů** tak, jak je zachytil snímač.

A konečně posledním krokem v analogii je zpracování. V klasické fotografii na kinofilm byste potřebovali zvětšovač, vývojku, ustalovač, dostatek místa v koupelně použité jako **temná komora** (pamětníci se nyní určitě usmívají). I v případě digitální fotografie potřebujete něco víc než jen „digitální podobu fotoalba, kam si budete lepit své výtvořky“, mám na mysli běžný software pro správu fotek. Budete potřebovat nástroj pro vyvážení bílé, korekci šumu, úpravu barev, případně další práce jako úpravu barevné křivky a podobně. Jedním z těchto nástrojů je i RawTherapee, jež si představíme v seriálu.

.....
Pokud fotíte do RAW snímku a fotoaparát máte nastaven na černobílou fotografii, je možné z RAW snímku zrekonstruovat poměrně jednoduše zpět barevnou fotografii — s JPEG snímkem je již nutná profesionální pomoc.

Díky těmto všem možnostem je fotografování do RAW formátu nezbytností pro profesionály a velmi časté u nadšených a znalých amatérů — neboť tento

dává mnohem širší možnosti realizace, než je práce s běžným kompaktním fotoaparátem. Většina moderních digitálních zrcadlovek umožňuje i ukládání do obou formátů zároveň, tj. RAW i JPEG. V případě, že se fotografie „povede“, je možné ji zpracovat jako RAW snímek. V opačném případě, kdy se jedná pouze o momentku či běžnou fotografii, není další práce na fotografii potřeba. Tuto možnost již mnoho let využívám ke své plné spokojenosti — mnohdy i fotografie, ve chvíli stisknutí spouště mdlá, se může proměnit v naprosto jedinečnou a neopakovatelnou. Stejně tak i v množství (například svatebních) fotek se může objevit taková fotografie, kdybyste možnosti RAW upotřebili.



Nastavení RAW ve fotoaparátech Canon, zde konkrétně Canon 30D. Volba RAW+L značí ukládání v RAWu a zároveň v JPEG s vysokou kvalitou

V poslední době dochází k razantnímu zlevnění digitálních jednookých zrcadlovek stejně tak jako většiny elektroniky na trhu, proto je možné stále častěji potkat lidi vlastníci digitální zrcadlovku. Oč smutnější je zjištění, že devadesát procent z nich fotí do formátu JPEG — čili do formátu, jenž při sebelepší úpravě výrazně ztrácí na kvalitě. Dalším smutným faktem je skutečnost, že mnozí si pořídí tělo fotoaparátu za dvě desítky tisíc, ale fotí se setovým objektivem neboli si pořídí autobus, aby jednou za čas vzali své dvě děti a manželku na výlet do města.

Tímto článkem bych rád apeloval na ty, kteří mají v plánu si zrcadlovku pořídít, aby si uvědomili, že na focení „instantních fotek“ jsou zcela jiné přístroje a že nyní mají možnost tvořit fotografie, které s kompaktním digitálním fotoaparátem nikdy nevytvoří.

Úprava RAW fotek z digitálních zrcadlovek v Linuxu — Histogram, vyvážení bílé a šum

Téma
měsíce

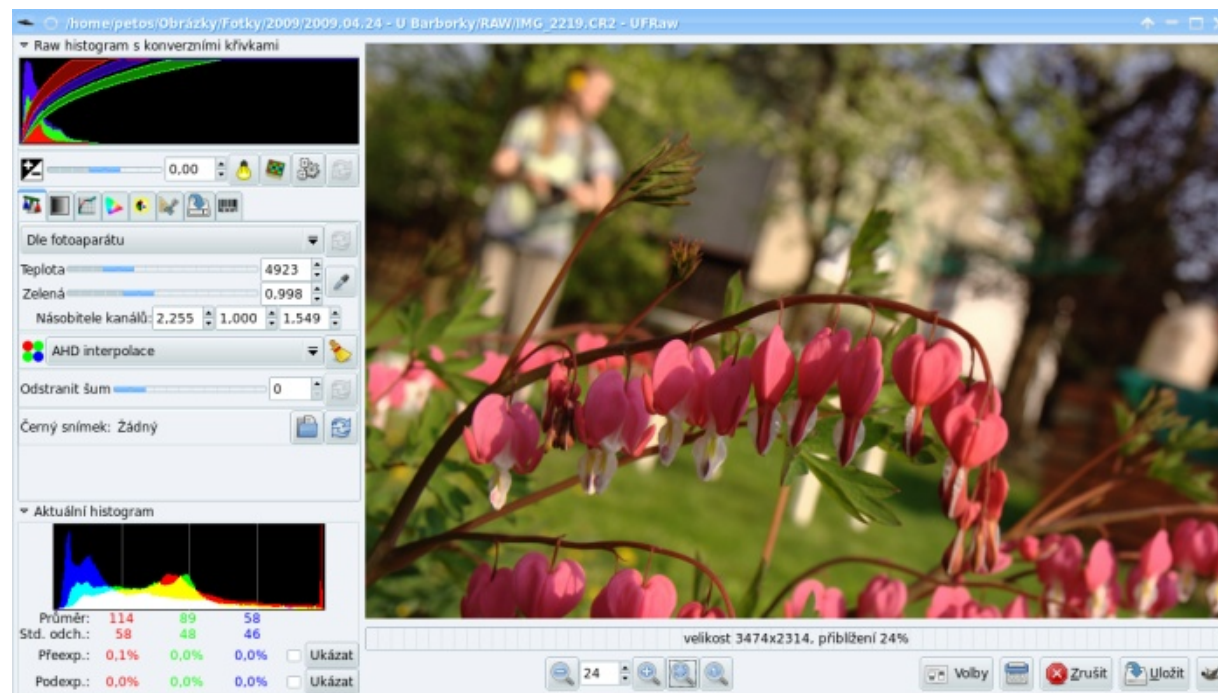
Petr Šafařík

UFRaw je prvním ze dvou programů pro zpracování RAW snímků, které si v tomto seriálu představíme. Jedná se o grafickou nástavbu konzolového programu dcrw. V tomto článku se podíváme na něco z toho, co UFRaw nabízí.

UFRaw se nachází v repozitářích Mandriva Linuxu, ale i v ostatních linuxových distribucích. Na domovské stránce programu najdete instalační soubory také pro operační systémy iMac OS X a Windows. Pro instalaci tohoto programu proto **stačí nainstalovat balíček** ufrw. Doporučujeme spolu s tímto nainstalovat i balíček ufrw-gimp, čímž získáte integraci tohoto programu do GIMPu. UFRaw je, jak jsme již psali, grafickou nástavbou programu dcrw. DCRaw je nástroj pro terminál a tím pádem je vhodný pro hromadné, chcete-li dávkové, zpracování fotek ve formátu RAW. Vzhledem k tomu, že pro zpracování každé fotky je vhodný individuální přístup, kdy je velmi vhodné na zmíněné úpravy vidět, stává se samostatné spuštění dcrwu spíše výjimečnou záležitostí. V tomto článku si proto jednotlivé možnosti dcrwu popisovat nebudeme a budeme se plně věnovat programu UFRaw.

Spustíte-li UFRaw bez parametru, zobrazí se dialogové okno pro otevření nového souboru. Otevřete ten správný RAW soubor, který chcete editovat. Vzhledem k tomu, že UFRaw nemá při otevírání souboru žádný náhled k obrázku, je vhodné soubory RAW prohlížet ve vhodném prohlížeči a z něj poté volat UFRaw. Takovým vhodným programem může být jak **Gwenview**, tak i například **Geeqie**.

GUI programu je rozděleno do několika zón — panelů. První je levý nástrojový panel. Zde se nachází dva histogramy, posuvník s kompenzací expozice a hlavně několik záložek s nástroji pro zpracování fotek. Druhá část je vlastní obrázek a poslední část se na-



Základní grafické rozhraní programu UFRaw

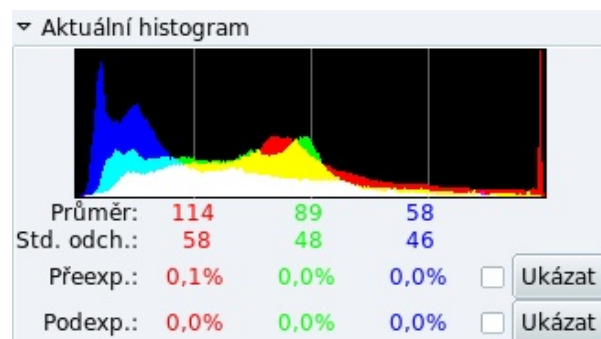
chází pod obrázkem — ovládání zvětšení obrázku, nastavení programu (Volby), uložení obrázku a nakonec tlačítko s ikonou GIMPu, která ukončí zpracování RAW souboru a tento pošle do GIMPu, kde je možné použít další filtry, například doostření atd. V tomto článku se ovšem GIMPu věnovat nebudeme.

Histogramy

V nástrojové části programu jsou dva histogramy. Horní histogram je RAW histogram s konverzními

křivkami. Je třeba si uvědomit, že při práci s RAW snímkem se nikdy RAW soubor samotný neupravuje, vždy se ukládá dočasný soubor, který je poté převeden na požadovaný výstupní formát (jpeg, png...). V tomto okně je vidět histogram původního RAW snímku spolu s křivkami, které značí konverzi barev. Tento histogram obvykle nemá o výsledném snímku žádnou valnou vypovídací hodnotu. Podstatnější je Aktuální histogram a tamní hodnoty. Zde se zobrazuje histogram právě upraveného obrázku tak, jak jej vidí-

te na svém monitoru. Neexistuje žádný „správný tvar“ průběhu histogramu; až na dvě místa — pravý a levý okraj histogramu. Zde se zobrazuje počet (relativní zastoupení) **podexponovaných a přeexponovaných** pixelů na snímku. V praxi je každý z těchto dvou stavů známkou o nevhodném nastavení kombinace clona — uzávěrka — citlivost (ISO) — ačkoli do jednotek procent je to ještě „v rámci tolerance“. Mnohdy je přeexponována či podexponována pouze jedna barva a díky tomu, že v RAW snímku jsou jednotlivé barvy nezávislé, je možné třetí barvu zrekonstruovat pomocí matematických metod.



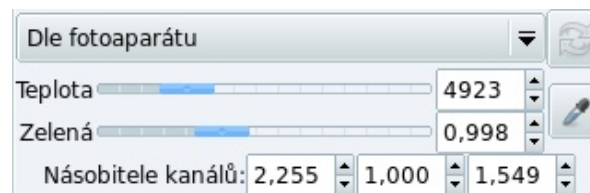
Aktuální histogram -- v červené barvě e obrázek na 0,1 % přeexponován

Pro informace o přeexponování a podexponování slouží také dva poslední řádky v této části. Je zde ve sloupcích uveden poměr vadných pixelů v jednotlivých barvách. Zatržítka poté způsobí, že tyto pixely budou proklikávat bíločernou barvou. Tlačítka Ukázat na konci řádku poté skryje všechny pixely mimo přeexponované, resp. podexponované.

Vyvážení bílé

Na kartě s vyvážením bílé je možné upravit to, kde bude definovaná bílá — neboli barevné vyvážení snímku tak, aby výsledný obrázek maximálně odpovídal světelným podmínkám (o vyvážení bílé viz na

příklad [stránky na Wikipedii](#)). UFRaw má několik předdefinovaných světelných podmínek pro vyvážení bílé. Fotoaparát bývá obvykle nastaven na automatické vyvážení bílé. Tato volba je pro většinu času naprosto dostatečná a odchylky od reality obvykle bývají jen pár stupňů.



Možnosti vyvážení bílé v nástroji UFRaw s výchozím nastavením bílé podle fotoaparátu

Druhá možnost je ruční nastavení bílého bodu. Na fotografii je nutné mít alespoň jedno místo, o kterém víte, že je ve „skutečném světě“ bílé. Pod histogramem se objeví hodnoty jednotlivých (RGB) kanálů tohoto bodu. Na panelu s vyvážením bílé již jen klepnete na tlačítko „kapátka“. Počítač srovná barvy tak, aby byl tento bod ve výsledku opět bílým, resp. z 18% šedým.

Nezávislé nastavení vyvážení bílé (tj. až po vyfotografování) je jednou z těch důležitých vlastností RAW formátu — na rozdíl od JPEGu je totiž její výchozí hodnota uložena zcela mimo grafickou informaci, proto není problém toto přenastavit například v případě, že automatika fotoaparátu toto nastavila nevhodně.

V případě, že chcete upravit bílou, máte dvě možnosti. První z nich je nastavení **barevné teploty**, přičemž v případě nižší teploty se obrázek posune více do modrých tónů, naopak vyšší teploty značí více červené tóny. Druhé táhlo nastavuje poměr zelené ku purpurové. Velmi pěkný článek o expozici a vyvážení bílé se nachází na [serveru fotoroman.cz](#).

Nastavení interpolace a odstranění šumu

Nastavení **interpolace** je na první pohled nic neměnicí volba. CCD prvek je obvykle matice jednotlivých světelných detektorů, které mají před sebou barevný filtr, přičemž v jedné čtveřici jsou dva zelené filtry, jeden červený a jeden modrý. Máte-li tedy deseti-megapixelový fotoaparát, poté je polovina pixelů získaná ze „zelených“ pixelů, čtvrtina je „modrých“ a čtvrtina „červených“ — skutečné barvy. Ostatní dvě barvy (z tripletu RGB) se poté dopočítávají interpolací ze stejných okolních barev.

Ve výsuvné nabídce je možné si vybrat mezi jednotlivými metodami interpolace, ale jejich jednotlivé rozlišení je věcí vyšší matematiky a není možné globálně doporučit některou z nich.



Možnosti pro odstranění šumu z fotografií

Šum, jímž se zabývají dvě poslední volby na této kartě, vzniká v každém digitálním fotoaparátu vlivem těch nejzákladnějších zákonů kvantové fyziky a není možné mu zamezit, ovšem pomocí robustních matematických metod jsme s to z velké části odstranit jeho účinky. Prvním krokem k odstranění šumu je použití **waveletové transformace** (někdy je možné najít překlad jako „vlnková transformace“ či „waveletová (transformační) funkce“). Použitelné hodnoty prahu waveletové funkce jsou do 200, nejčastěji se používají hodnoty pohybující mezi hodnotou 30 až 60. V případě, že použijete vyšší číslo, získá výsledný snímek pastelový nádech.

Na několika následujících obrázcích se pokusím prezentovat vliv vyšší úrovně waveletových funkcí:



Ukázky úrovní šumu s různými úrovněmi waveletové funkce: Zde je nastavena úroveň 0



Ukázky úrovní šumu s různými úrovněmi waveletové funkce: Zde je nastavena úroveň 500. Je vidět již zmiňovaný „pastelový efekt“



Ukázky úrovní šumu s různými úrovněmi waveletové funkce: Zde je nastavena úroveň 180



Ukázky úrovní šumu s různými úrovněmi waveletové funkce: Zde je nastavena maximální úroveň 1000. Je vidět již zmiňovaný „pastelový efekt“

Druhá metoda kombinovatelná s waveletovou funkcí je Černý/Temný snímek (často nazýván anglicky DarkFrame) a využívá se při delších expozicích (především při expozici nad deset sekund). Po expozování kýženého záběru (či záběrů) je třeba vyfotit ještě jeden snímek o stejné expozici ovšem s uzavřenou krytkou objektivu. Takto uložený snímek (opět je třeba fotografovat do RAW formátu) následně vyberte právě jako temný snímek. Stačí jeden temný snímek pro celou sadu fotografií (ovšem všechny musí mít stejně dlouhou expoziční dobu) — podstatné je, aby se příliš nezměnila okolní teplota čipu fotoaparátu.

Většina šumu ve snímku vzniká vlivem kvantové mechaniky, resp. toho, že snímač není vychlazen na teplotu absolutní nuly. Poté vznikají náhodné fluktuační náboje, které se projeví jako šum na snímku. Pokud vyfotíte temný snímek, vytvoříte tak „snímek šumu“. V UFRawu je následně odečten od každého barevného snímku — velmi výrazně tím potlačíte šum a ve spojení s waveletovou funkcí jste s to dosáhnout ohromných výsledků.

Mnohé fotoaparáty mají dokonce funkci pro automatické odečítání tmavého snímku už ve chvíli pořízení fotografie; focení ovšem trvá dvakrát tak dlouho. Pro další informace prostudujte dokumentaci ke svému fotoaparátu.

Stejných praktik s temným snímek se používá i při pořizování astronomických snímků, kde se v průběhu pořizování dat vyfotí i sada temných snímků, z nichž se robustní matematikou udělá jeden průměrný, jenž se před začátkem zpracování dat ze snímků odečte od každého jednotlivého snímku.

Úprava RAW fotek z digitálních zrcadlovek v Linuxu — Barvy a základní křivka

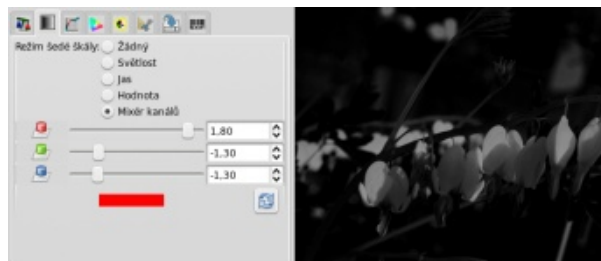
Téma
měsíce

Petr Šafařík

V minulém díle seriálu o fotografickém formátu RAW jsme začali s popisem základního rozhraní programu UFRaw. V tomto díle se podíváme na zoubek barvám a tomu, co s nimi souvisí — od převodu do černobílých barev a zpět, přes tzv. základní křivku až po správu fotek.

Šedá škála; jas, kontrast a sytost

V minulém díle jste se dozvěděli o možnostech, jenž poskytuje první z karet v nástrojích UFRawu. Na další kartě máte možnost převést obrázek do šedé škály. O tom, proč to dělat, se zde rozepisovat nebudeme. Jedná se o předvolené možnosti v rámci nastavení **jasu** a také **kontrastu**. Spolu s nastavením na kartě jasu a sytosti jsou k dispozici pro zpracování v rámci černobílé fotografie, ale nejen jí. V rámci ovládání programu zde v podstatě není co vysvětlovat.



Úpravy šedé škály v UFRawu

Jak udělat fotografii co „nejhezčí“, vám zde popisovat nebudeme. Za prvé si na to každý musí přijít sám a pak je tu mnoho dalších výborně napsaných článků věnujících se **úpravě jasu a kontrastu**, tak i editaci **barevných křivek**.

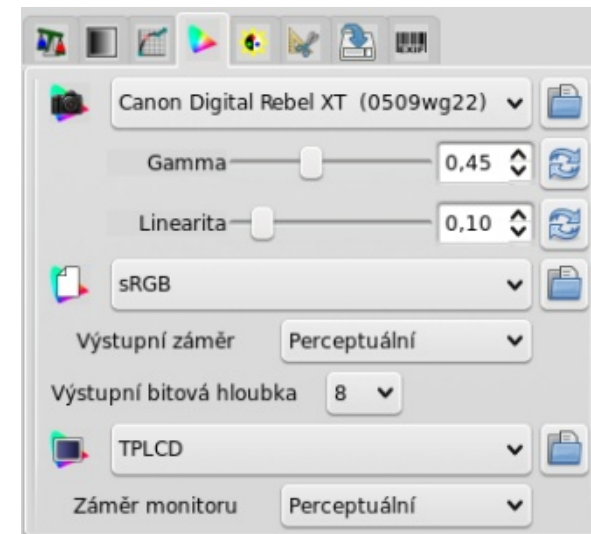
Správa barev

Na chvíli se pozdržíme u barev a jejich správy. Pro správné pochopení je třeba znát základy toho, jak se barvy v počítači uchovávají a následně interpretují zpět. Zajisté víte, že počítač i váš fotoaparát fotí vše do

tří jednotlivých složek barev — těmi jsou červená, zelená a modrá. Z prvních písmen anglických překladů vznikla i zkratka pro tyto barvy: RGB.

Všem barvám, které je možné pomocí těchto tří barev vytvořit, se říká **sRGB barevný prostor**. Ovšem ani nekonečně mnoho úrovní v RGB by nevytvořilo všechny barvy — některé již leží mimo možnosti systému RGB: Když bude červený kanál na maximální hodnotě a ostatní dva budou nulové, bude tento bod „červený“. Ovšem nic červenějšího již vytvořit nebude možné. Stejně tak je to i s dalšími barevnými prostory: **CMYK** (tento se používá například na profesionálních tiskárnách), **AdobeRGB** a dalších. Všechny barvy je možné vytvořit v barevném prostoru CIE L.a.b.

.....
Co je vlastně barevný prostor? Barevné světlo je plně určeno třemi parametry: vlnovou délkou, sytostí a intenzitou. Intenzita nemá na výslednou barvu vliv, proto je možné všechny barvy zapsat do roviny (x,y), resp. (vlnová délka, sytost). Systém RGB vytyčuje pouze část z tohoto plného barevného prostoru a některé barvy tím pádem nejsou v RGB systému „reprodukovatelné“. Pro více informací se podívejte například na příslušnou stránku na Wikipedii (anglicky).
.....



UFRaw -- možnosti nastavení barev a barevných vstupně/výstupních profilů a barevných prostorů. Použit je barevný profil fotoaparátu a monitoru, obrázek ale bude uložen do „správného“ sRGB profilu

Nejrozšířenější je právě sRGB barevný prostor a (snad) všechny monitory, grafické karty, fotoaparáty v něm umí pracovat. Na druhou stranu je velice obtížné vytvořit zařízení, jenž by naprosto přesně odpovídalo konkrétnímu definovanému barevnému prostoru. Pro výrobce tak je jednodušší vytvořit tzv. barevný profil konkrétního zařízení. V podstatě je to matematická matice pro převod (konverzi) barevného profilu zařízení z/do sRGB profilu. Soubory s profily mívají příponu *.icc nebo *.icm.

Je třeba podotknout, že najít barevný profil konkrétního fotoaparátu nemusí být vždy jednoduchou záležitostí. Někdy jsou barevné profily dílem nadšenců, nikoli výrobců konkrétního fotoaparátu — z toho důvodu je kvalita profilů různá od velmi kvalitních až po naprosto nepoužitelné a je třeba zde být velmi kritickým. Mnohdy je lepší pracovat bez profilu než se špatným profilem. U monitorů je již situace lepší a zatím jsem nenašel na monitor, ke kterému bych nesehnal barevný profil od výrobce.

Některé fotoaparáty vkládají barevný profil přímo do snímku RAW, v tom případě je možné použít volbu barevná matice v místě, kde byste jinak načítali barevný profil fotoaparátu. Problematika barev, jejich věrné zachycení a poté věrná interpretace zdaleka přesahuje možnosti tohoto článku.

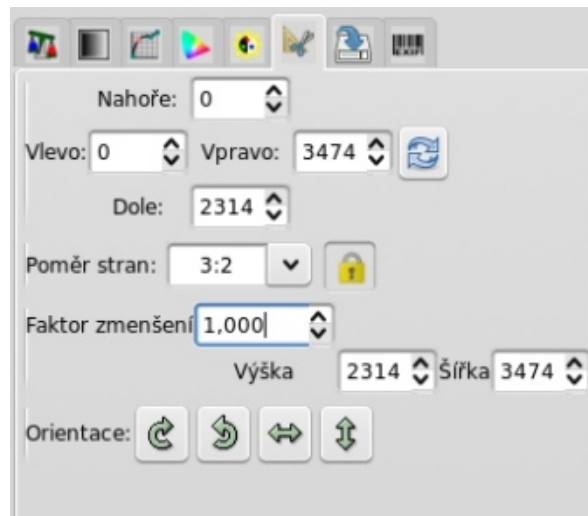
Pro zájemce mohou doporučit přednášku profesora Druckmüllera o *Zatmění Slunce v poušti Gobi*, která proběhla koncem října 2008 na *Hvězdárně a planetáriu Mikuláše Koperníka v Brně*, kde se věnuje velká část i této problematice — zachycení skutečnosti a její interpretace. Odkaz na [video 640×480 \(avi, 444 MB\)](#) nebo také [videozáznam na video.google.com](#).

Ořez a otáčení

Dvě sic nepostradatelné položky, které snad není třeba nikterak podrobně popisovat. Po nastavení od-sazení bude na fotografii zvýrazněn obdélník, jenž bude následně dále zpracováván — ať již to znamená uložení na disk, nebo další práce v programu GIMP (nebo jiném grafickém editoru).

Malý tip: V případě, že chcete dodržet poměr stran jako na původní fotografii, poslouží vám předdefinované poměry stran a ikona se zámkem, která tento poměr zachová.

Ačkoli jsou zde všechny prováděné akce z velké části realizovatelné i v grafickém editoru GIMP (i jiných), doporučuje se pracovat s formátem RAW tak dlouho, jak to jen je možné, protože úpravy JPEG či PNG vedou ke ztrátám obrazových informací na rozdíl od úprav souborů RAW.



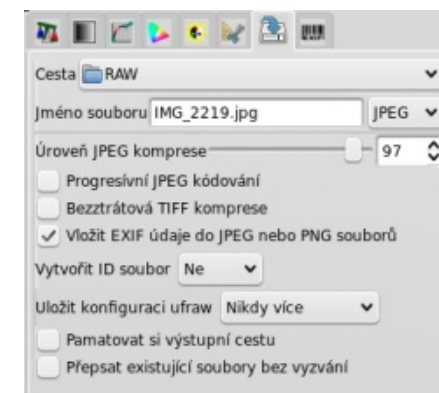
Nastavení ořezu snímku a případně otočení

Uložení zpracovaného obrázku

Pokud jste si zpracovali snímek, z hlediska barev a ořezání či natočení snímku, je čas výsledek uložit. K nastavení voleb ukládání slouží právě předposlední z karet. Při klepnutí na tlačítko **Uložit**, které se nachází v dolní části grafického rozhraní, se obrázek uloží do zvoleného formátu. Při klepnutí na „ikonu programu GIMP“ se v tomto grafickém editoru otevře snímek, který jste zpracovali a je možné aplikovat další filtry (jako je doostření, srovnání perspektivy atd.).

Velice pěkné články od Lubomíra Čevely o dalším zpracování fotografií v GIMPu vyšly na [serveru LinuxEXPRES](#):

- [GIMP v roli digitální fotokomory](#)
- [GIMP v roli retušovacích štětců a masek](#)



Možnosti uložení obrázku

Drobnosti, co se jinam nevešly

- Se startem každého dalšího obrázku se vyvolá tzv. výchozí stav — výchozí vyvážení bílé, waveletová funkce, křivky a barevné profily. Je několik možností, jak tento výchozí stav změnit a odvíjí se od nastavení položky **Uložit konfiguraci ufraw**. Doporučuji si spustit „čistý“ ufraw (s libovolnou RAW fotografií) a nastavit jednotlivé hodnoty všeho krom křivek (ty nechat lineární v obou případech). V položce **Uložit konfiguraci ufraw** nastavit hodnotu **Nikdy více**. Jakmile jste s nastavením spokojeni, můžete klepnout na tlačítko **Volby** umístěném pod zpracovávaným obrázkem a na kartě **Nastavení** potvrdit **Uložit konfiguraci**.
- Pokud používáte jiný program pro editaci, než je GIMP, a chcete fotografie posílat „do něj“ místo „do GIMPu“, otevřete si opět **Volby** a do řádku **Příkaz** pro remote GIMP vložte příkaz pro zavolání svého editoru.
- Je možné mít i více grafických profilů pro zpracování fotek z více fotoaparátů či pokud používáte více monitorů (např. displej notebooku/externí monitor). Pokud některý z načtených profilů nebudete potřebovat, jednoduše jej v nastavení **Volby** vyberte a smažte.

Rozhovor s Anne Nicolas, která spoluzakládala distribuci Mageia

Petr Šafařík

Chcete se podívat do zákulisí Mageiy? Jak prožívala zakládání této distribuce Anne Nicolas, která je v současné době prezidentkou asociace Mageia.org?

Ahoj Anne. Mohla by ses představit? Jaká je tvá pozice v projektu Mageia?

Ahoj, jsem Anne Nicolas, známější spíše jako enneal. Mým posledním zaměstnavatelem byla společnost Mandriva, ve které jsem sedm let pracovala jako manažerka vydávání nových verzí a jako šéf-inženýrka pro vývoj. Teď to bude jedenáctý rok, co pracuji v otevřeném softwaru. Nedávno jsme založili společnost Hupstream, jenž poskytuje konzultace různým společnostem, které chtějí nasadit otevřený software.

V Mageji jsem byla jako zakladatelka (nebo jedna z nich) zvolena prezidentkou asociace Mageia.org. Spolu s Michaelem Schererem řídím tým balíčkářů. Zaměřuji se na problémy jako cyklus vydávání, mentoring nových balíčků, jejich politiku a vydávání nových verzí Mageiy.

Jak jsi zmínila, účastnila ses založení projektu Mageia. Musela to být opravdu dlouhá cesta k jejímu prvnímu vydání.

No, cesta byla krátká a dlouhá zároveň. Rozhodnutí o forku (rozdělení) padlo minulého léta po diskusi s částí komunity, pokud by vůbec měla zájem podílet se na projektu. Pokud ano, tak jestli bychom měli dostatek motivovaných lidí. Toto sbírání informací zabralo pár týdnů. Poté padlo konečné rozhodnutí během několika hodin v září 2010 a brzy bylo vše oznámeno. Rozhodnutí začít pracovat na projektu Mageia bylo nakonec tou nejjednodušší částí toho všeho. První dny po vydání oznámení byly prostě úžasné. Tisíce e-mailů ke čtení, na které bylo nutné odpovídat, abychom udrželi všechny lidi motivované a nadšené.

Nejvíce frustrující období byly měsíce poté, co to skončilo... tak někdy v lednu. Nějaký čas nám vzala organizace a ustanovení infrastruktury... bylo to však mnohem víc času, než jsme předpokládali. Lidé nám nemohli pomoci (v tu chvíli) a my jsme se museli hodně snažit, abychom je v projektu udrželi. Hodně jsme tehdy komunikovali a snažili jsme se udržet vše průhledné a jasné. Nakonec byly první balíčky připraveny už v lednu. Čím víc jsme se blížili k finálnímu vydání, tím více vzrušující bylo dokazovat, že Mageia je více než jen idea a nápad.

Hádám, že jsi v neustálém styku i s dalšími distribucemi. Ale používáš nějakou?

Skutečně, v kontaktu jsme. Ale bohužel mám jen málo času na nějaké skutečné používání. Před léty jsem používala HP-UX a RedHat. Stále používám RedHat a Debian pro profesionální projekty, ale na mých osobních počítačích je všude jen Mageia, dokonce i na domácím routeru, tam mám tedy ARM port s OpenRD platformou.

Zaměříme se teď na Mageiu. Na jaké cílové uživatele jste se zaměřili?

Prvně jsme se zaměřili na vývojáře a potenciální přispěvatele. Museli jsme donutit náš tým rozrůst se tak, aby byl s to Mageiu vyvíjet a udržovat. Bylo poměrně hodně náročné najít si cílového uživatele, zvláště v době, kdy jsme ještě nepřipravili jediné stabilní a finální vydání. Nyní můžeme změnit náš pohled na věc a vizi našeho uživatele. Stále hledáme další přispěvatele, ale máme i komunitu uživatelů, kte-

ří Mageiu používají při denní práci – a za to jsme opravdu vděční a těší nás to.

Samozřejmě stále cílíme i na vývojáře – softwarové i hardwarové. Nejnověji připravujeme ARM port, který by měl pro Mageiu otevřít nové pole působnosti – například na scéně mobility a multimediálního použití. Také hledáme softwarové vývojáře – nabízíme optimalizované prostředí pro Perl, Python, Ruby a Javu (všechny Java-stacks byly před vydáním aktualizovány a vyčištěny).

Komunita Mageiy také obsahuje (podobně jako například Fedora) zájmové okruhy. Už je připraven okruh „vzdělávání“ a „věda“, mnohé záhy přijdou.

Jaký je hlavní rozdíl mezi projektem Mageia a Mandriva Linuxem?

Jak jste si sami mohli všimnout a nebo přečíst, tak zatím moc rozdílů mezi oběma distribucemi není. Naším prvním cílem totiž není poskytnout nic inovativního, ale prvně vytvořit komunitu a stabilní infrastrukturu. Museli jsme nejprve vydat první dostatečně stabilní distribuci, která donutí lidi zůstat u Mageiy. Toto je hotovo a nyní plánujeme budoucí verzi Mageia 2. Možná je hlavní rozdíl v organizování věcí, jako je komunita – přimět lidi, aby se rozhodli a sami nesli zodpovědnost za tato rozhodnutí. A to je velká výzva.

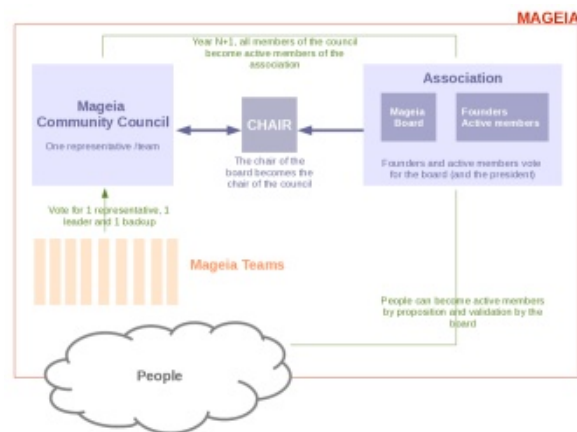
Nedávno vyšlo GNOME 3. Jaké jsou plány s implementací tohoto prostředí a GNOME Shellu do Mageiy?

Vskutku. Ale rozhodli jsme se do prvního vydání Mageiy nezahrnout GNOME 3 – samotné vydání

Mageia 1 bylo dostatečnou výzvou. Ovšem GNOME 3 je již na cestě a je integrováno v Cauldronu (vývojové větvi Mageiy).

Bude Mageia (třeba v budoucnosti) nabízet i komerční programy, jak to například dělá i Ubuntu?

Ono je poměrně náročné srovnávat Mageiu a Ubuntu (nebo spíše Canonical) – protože Mageia není podporována žádnou firmou/společností, ale asociací Mageia.org. Již od počátku projektu nechceme vyloučit žádnou společnost z ekosystému Mageiy. Ba naopak – spolupráce s velkou firmou by mohla být cesta ke garanci její životaschopnosti. Společnosti mohou do Mageiy přispívat stejně jako ostatní přispívatelé, jen musí respektovat tatáž pravidla. Podívejte se na wiki stránku [s organizací distribuce Mageia](#).



Organizace vedení distribuce Mageia

Veškeré vedení je založeno na meritokracii (Meritokracie je vláda nadaných a je dodržena zásada, že odměny a funkce by se měly rozdělovat podle schopností.), takže rozhodovací schopnosti a funkce by se neměly vázat na finanční podporu, ale na váš přínos a na to, jak na vás pohlíží komunita. Celý vývoj se drží tohoto schématu.

Naším cílem je vytvořit prostředí pro Mageiu se společnostmi, které by mohly přinést profesionální služby. Poté by mohla být Mageia se vším všudy použita ve společnostech; služby jako podpora či konzultace. Už jsme s tím tak trochu začali a doufáme, že brzy uvidíme spoustu profesionálních ohlasů.

Velké množství uživatelů se bude muset rozhodnout mezi Mageiou a Mandriva Linuxem. Co bude podle tvého názoru největším rozdílem z pohledu běžného uživatele? Co bude onou killer-feature?

No, nakonec se budou muset rozhodnout oni sami. Naším hlavním cílem není sebrat či odlákat lidi od Mandriva Linuxu, ale vytvořit komunitní projekt, který by mohl uspokojit své uživatele a dovolit jim přispět tak, jak budou chtít. Samozřejmě jsme rádi za každého nového člověka, ale rádi bychom znovu zdůraznili, že my nejsme „proti Mandriva Linuxu“, jsme jen „jiní“.

Samozřejmě doufám, že náš úspěch bude založen na novinkách a inovacích. Už teď máme v týmu skvělé lidi schopné toto poskytnout v mnoha oblastech, jako je vývoj, multimédia, grafická prostředí, podpora serverů a mnohé další. Očekáváme, že budeme samozřejmě schopni poskytnout platformu pro lidi – aby si mohli být jisti stabilitou a bezpečností až ji budou denně používat. Tímto jsme začali a zatím se to zdá jako dobrá cesta. Doufáme, že i toto bude motivovat lidi k Mageji.

Jaké problémy obvykle řešíš? A co byl ten největší, se kterým ses v průběhu vývoje Mageiy potýkala?

Neřekla bych, že jsou to zrovna problémy. Je to spíše o tom, abychom se všichni (a nebo alespoň většina) shodli na zásadních rozhodnutích. Jakožto komunitní



projekt zkusíme zapojit všechny uživatele ve všech rozhodnutích všech týmů s využitím diskusí, návrhů a voleb. Použili jsme to například pro tvorbu a výběr loga, ale také pro všechny technické specifikace a nebo cyklus vydávání.

Byly v průběhu vývoje Mageiy nějaké momenty, kdy sis řekla, že to nemá cenu nebo že bys nejradyji projekt opustila?

Ne, nikdy. Ale zase jsme teprve na začátku – jak se říká, „věci se stávají“, ale až doteď to bylo neuvěřitelné dobrodružství. No a jedna z úvodních podmínek k tomu, abychom se do projektu vůbec pustili, byl dostatek úvodního nadšení. Navíc máme úžasnou podporu naší komunity, takže nevidím jediný důvod projekt opustit.

Mageia je nezávislý a plně komunitní projekt. Kolik lidí se na něm asi podílí?

Nyní je to asi dvě stě stálých vývojářů, balíčkářů, překladatelů, testerů a mnohých dalších... což je náš první úspěch. Jejich množství celkem výrazně stoupl poté, co jsme vytvořili první vydání -- mnoho z nich čekalo na první hmatatelné výsledky předtím, než se přidají. Což zní rozumně.

Kde bys ráda viděla projekt za nějakých pět let?

To je fakt těžké říci. Před chvílí jsme teprve učinili první krok a vydali první verzi. Doufám, že Mageia bude mít silnou komunitu hrdých uživatelů. Takových, kteří budou pyšní na svou Mageiu. Doufám, že nevytvoříme jen „další distribuci“, ale vytvoříme projekt a komplexní identitu. Doufám, že vytvoříme projekt, který bude plně vyhovovat všem koncovým uživatelům, ale také projekt, který by byl správným místem pro technické nadšence.

[Organizace distribuce Mageia](#)

Ze světa aplikací Mozilla

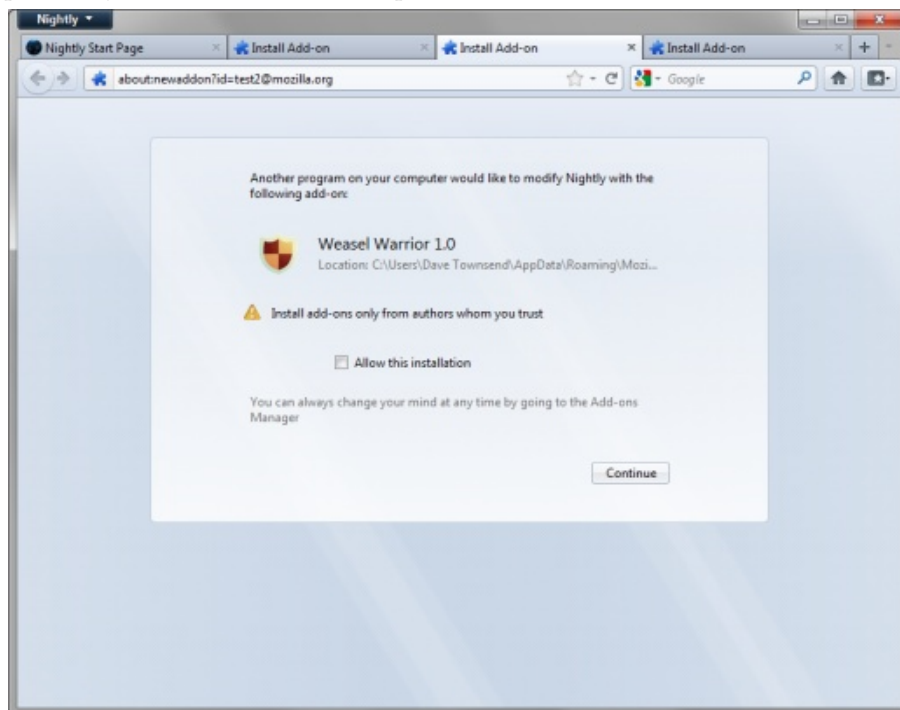
Pavel Corček

Firefox bude více hlídat instalaci doplňků třetích stran. Firefox Sync přijde s několika novinkami. Thunderbird a mobilní Firefox umožňují zasílat data o výkonu. Připravuje se Firefox 6.0.1, zablokuje certifikáty od DigiNotar. Firefox pro tablety se představuje.

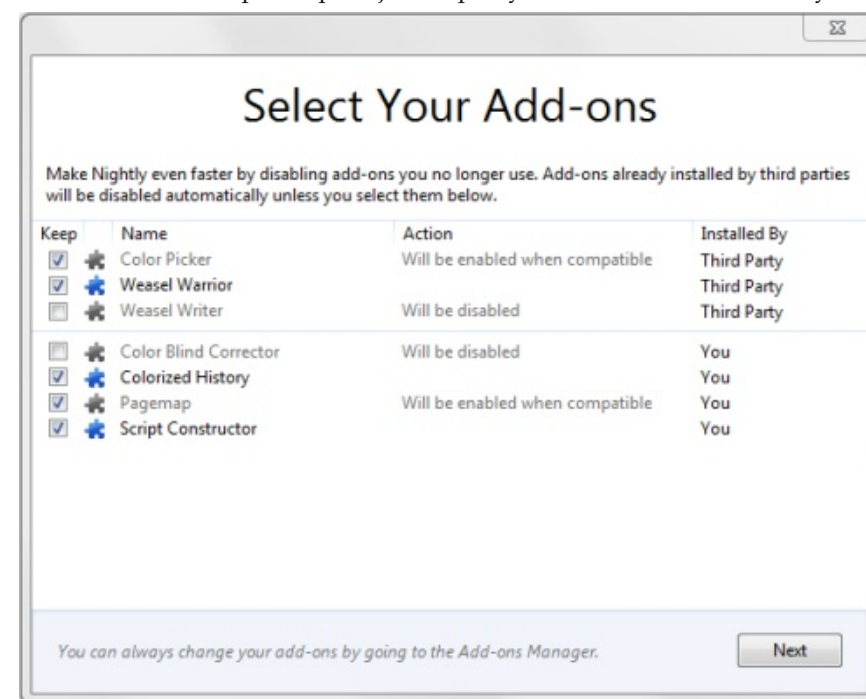
Firefox bude více hlídat instalaci doplňků třetích stran

Čas od času se zde zmiňujeme o nějakém tom doplňku třetí strany, který se do Firefoxu nainstaluje bez vědomí uživatele či se skrývá pod kolonkou „Doporučená instalace“. Zmíňme například lištu Bingu od Microsoftu nebo problémy se Skype toolbarem. Aby nedošlo k mýlce, doplňky třetích stran, které se automaticky instalují do Firefoxu, jsou vítány, ale měly by se instalovat s explicitním souhlasem uživatele, kterému je jasné, co se bude dít.

V této souvislosti se na blogu serveru Doplňky Mozilly zmiňuje Justin Scott z Mozilly o dvou novinkách, které se brzy stanou součástí vývojové verze Firefoxu. První se týká automatické instalace doplňků, které nově bude uživatel muset odsouhlasit podobně jako klasickou instalaci doplňků z webu nebo z lokálního disku.



Druhá novinka se bude snažit vypořádat s existujícími automaticky nainstalovanými doplňky od aplikací třetích stran. Při aktualizaci Firefoxu se jednorázově zobrazí dialog (tj. při další aktualizaci jej již neuvidíte), kde dostanete na výběr, které doplňky chcete nadále používat. Doplňky, které jste sami nainstalovali, budou implicitně nastaveny pro další používání, doplňky nainstalované aplikacemi třetích stran budou implicitně zakázány. Je jen na vás, jaké doplňky si povolíte či zakážete. Možné budete překvapeni, jaké doplňky máte vlastně nainstalovány.



Obě zmíněné novinky se nyní dokončují (první novinka a druhá), a pokud vše půjde dobře, objeví se ve Firefoxu 8, u kterého vývoj novinek končí v úterý 16. 8. 2011. Cílem obou novinek je zvětšit kontrolu uživatele nad tím, co se do jeho Firefoxu instaluje a vyřešit to, co se již nainstalovalo.

Firefox Sync přijde s několika novinkami

Firefox od verze 4 nabízí v základu podporu pro synchronizaci dat mezi jednotlivými instalacemi. Pokud jste ji dosud nevyzkoušeli, pak doporučujeme. Na stránkách podpory Firefoxu [naleznete řadu návodů v češtině](#), které vám se vším pomohou. Firefoxem 4 však práce na podpoře synchronizace neskončily.

Například počínaje Firefoxem 6 bude podpora synchronizace více propagována. Ve Firefoxu 7 se uživatelé dočkají lepšího procesu synchronizace a v současné době se pracuje na lepším úvodním nastavení synchronizace či přidání podpory pro posílání odkazu. V rámci poslední zmiňované novinky budou moci uživatelé zasílat odkazy mezi jednotlivými instalacemi Firefoxu. Budete si tak moci například poslat odkaz z Firefoxu na telefonu do své desktopové instalace.

Podporu pro synchronizaci si lze v současné době [doinstalovat skrze rozšíření i do Firefoxu 3.5/3.6](#). Zmíněné rozšíření však do budoucna přestane být podporováno. V praxi to znamená, že synchronizace by měla fungovat i nadále, ale novinek se již uživatelé v rámci rozšíření nedočkají.

Rozšíření v současné době používá přibližně 450 000 uživatelů (či spíše instalací) a je zajímavé, že valná většina spadá pod uživatele Firefoxu 4 a výše, tj. na verze Firefoxu, které již v sobě standardně synchronizaci mají. V tomto případě je také používána zabudovaná podpora na místo nainstalovaného rozšíření. V rámci ukončení podpory rozšíření by se měla těmto uživatelům nabídnout jeho odinstalace.

Thunderbird a mobilní Firefox umožňují zasílat data o výkonu

Možná si vzpomínáte, jak jsme se nedávno zmiňovali o možnosti zasílat data o výkonu Firefoxu vývojářům. Tato anonymní data pomáhají při vývoji Firefoxu. Nově je možné zasílat tato anonymní data i z [Thunderbirdu](#) či [mobilního Firefoxu](#). V obou případech se s volbami setkáte prozatím ve vývojové verzi. Zatímco v případě mobilního Firefoxu naleznete příslušnou předvolbu v nastavení, v případě Thunderbirdu musíte přejít do konfigurační stránky `about:config` a zde přepnout konfigurační předvolbu `toolkit.telemetry.enabled` na hodnotu `true`. Hledali jste snadný způsob, jak pomoci projektu Mozilla? Zde jej máte!

Připravuje se Firefox 6.0.1, zablokuje certifikáty od DigiNotar

V blogu Mozilla Security se [objevila informace o připravované aktualizaci Firefoxu](#). Jejím důvodem je výskyt nejméně jednoho podvodného certifikátu pro `*.google.com` od DigiNotar, který [je na webu zneužíván](#), ale byl již odvolán. Nejedná se o chybu na straně Firefoxu.

Vzhledem k tomu, že není zatím znám přesný rozsah problému, rozhodla se Mozilla vydat aktualizace pro Firefox 6 a 3.6, stejně tak aktualizace pro aktuální vý-

obsah je dostupný pod licencí [creative commons attribution-share alike 3.0](#)

vojové verze. Aktualizace též vyjdou pro Thunderbird a SeaMonkey. V rámci nich bude certifikační autorita DigiNotar odstraněna z důvěryhodných. Pokud se vám na ni nechce čekat, můžete certifikační autoritu odstranit [pomocí českého návodu](#).

Firefox pro tablety se představuje

S Firefoxem se kromě desktopu můžete setkat i na mobilních zařízeních. Oproti desktopové verzi tam má odlišný vzhled, který je upraven pro malá rozlišení, které mobilní zařízení mají. Již delší dobu se však [pracuje na vzhledu speciálně pro tablety](#). Nepředstavujte si pod tím jinou barvu ikon, jednoduše mají tablety svá specifika, takže se pro ně připravilo upravené grafické rozhraní. To se již pomalu začíná objevovat ve vývojové verzi a budete se s ním setkávat na tabletech, které běží na Androidu.



Řada ukávek je [dostupná v galerii na Flickru](#). Možná si vzpomínáte, jak jsme nedávno zmiňovali několik návrhů realizace prohlížení v panelech na tabletech. Výsledné řešení si můžete prohlédnout na následující obrázku. V závislosti na natočení tabletu je přepínání mezi panely umístěno po levé straně jako u mobilního zařízení nebo přímo na hlavní liště aplikace.



Impress: Práce s tabulkami v prezentaci

Michal Polák

Přehledná tabulka je vítaným a často nutným doplňkem prezentace. Aplikace Impress samozřejmě podporuje jejich vytváření a formátování, čemuž se budeme věnovat v dnešním článku. Vedle toho si ukážeme možnosti vkládání a úpravy tabulek vytvořených v aplikacích Writer nebo Calc. Naším cílem je ukázat zejména rychlá a jednoduchá řešení.

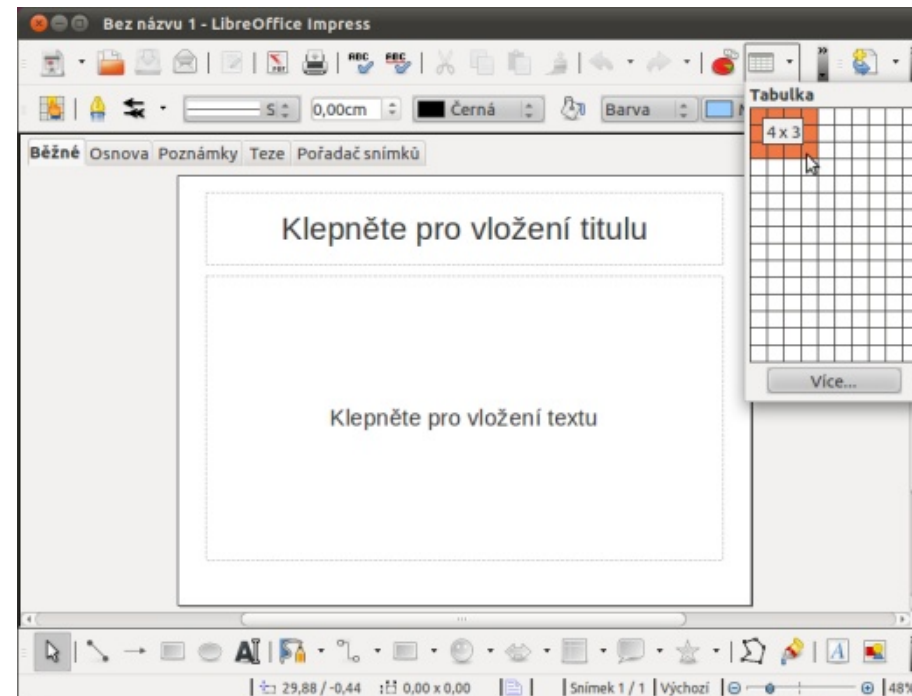
Vytvoření tabulky

První možností je vytvoření tabulky přímo v Impressu, což je řešení vhodné v případech, kdy ještě nemáte data v elektronické podobě. Klikněte v menu na **Vložit | Tabulka**, čímž se otevře nové dialogové okno. Zde pouze nastavíte počet sloupců a řádků a potvrdíte tlačítkem **OK**. Nyní se vám tedy vytvoří tabulka, do které lze psát a upravovat ji.



Vložení tabulky

Nyní již stačí do tabulky kliknout levým tlačítkem myši a naplnit ji obsahem. Kromě toho se objeví panel nástrojů **Tabulka**, který umožňuje veškeré formátování a nastavení samotné tabulky. Úplně vlevo nahoře ve zmíněném panelu je ikona tabulky, po jejímž rozkliknutí si vytvoříte novou, další tabulku podle svého výběru. Ten se v tomto případě provádí tahem myši po nově objevené, miniaturní tabulce. Stejným způsobem lze tabulku vytvořit přes základní **Panel nástrojů**, který se nachází pod hlavním menu **Zobrazit**.

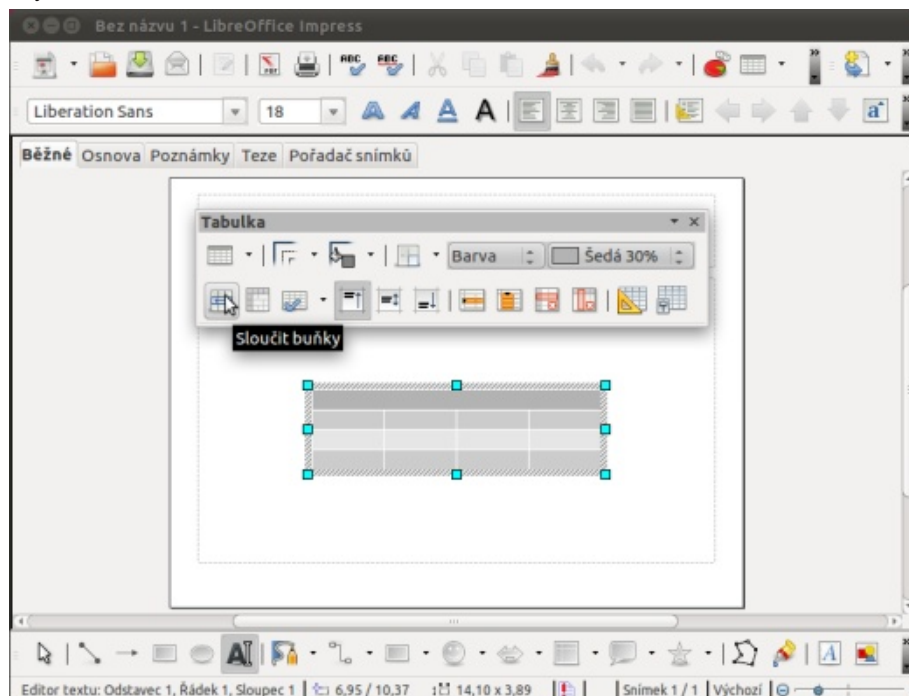


Rychlé vložení tabulky přes panel nástrojů

Pracujeme s buňkami

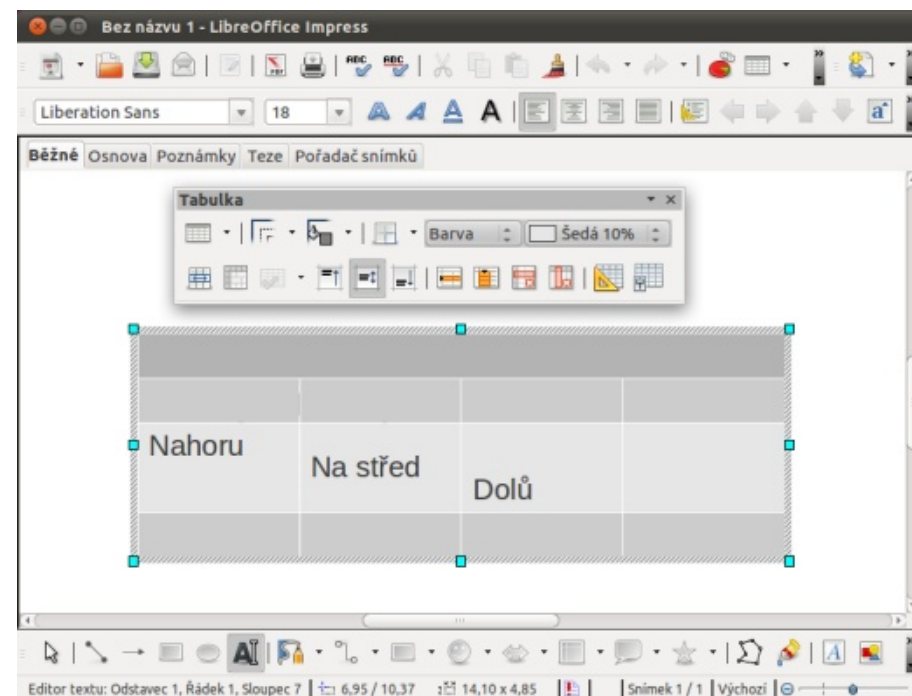
Samozřejmě i po vytvoření tabulky můžete přijít na to, že vám uvedený počet sloupců a řádků nestačí. K přidání dalších stačí kliknout do tabulky a následně na ikonu **Přidat řádek** nebo **Přidat sloupec**. Poznáte je podle oranžové barvy (případně ve Windows zelené barvy a plusového znaménka). V Impressu se řádek přidá vždy pod označený řádek, respektive za sloupec (viz snímek Přidávání sloupců a řádků). Všechny sloupce a řádky lze smazat stejnou ikonou, je jen v červené barvě. Odstraní se vždy to, do čeho jste klikli. Chcete-li tedy například smazat sloupec B, kliknete do něj.

Úplně dole v panelu nástrojů Tabulka se vlevo nachází ikona, kde je několik buněk spojených a označených žlutě. Po najetí na ni se objeví popisek **Sloučit buňky**, což je také přesně to, co dělá. Jednotlivé buňky si stačí označit a kliknout na tuto ikonu, poté se spojí. Hned vedle je přitom ikona **Rozdělit buňky**, která udělá pravý opak; například pokud si spojení rozmyslíte nebo zjistíte, že jste udělali chybu.



Spojení buněk

Mezi dvojicí skupin již vysvětlených ikon se nachází trojice dalších, pomocí kterých vybíráte, jak chcete mít na výšku umístěný text v tabulce, viz porovnání na snímku „Jak umístit text v buňce“.

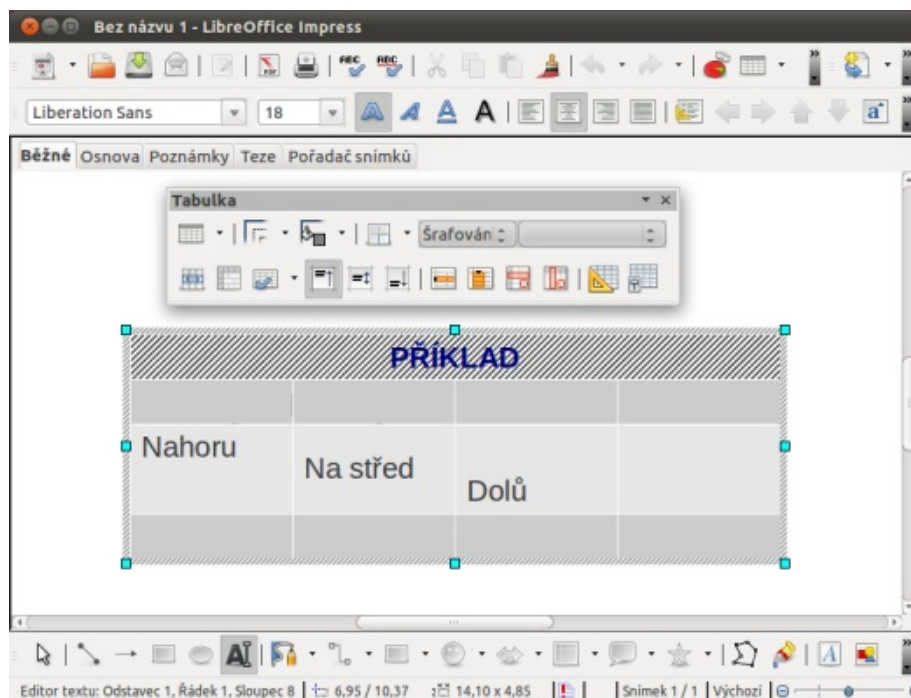


Jak umístit text v buňce

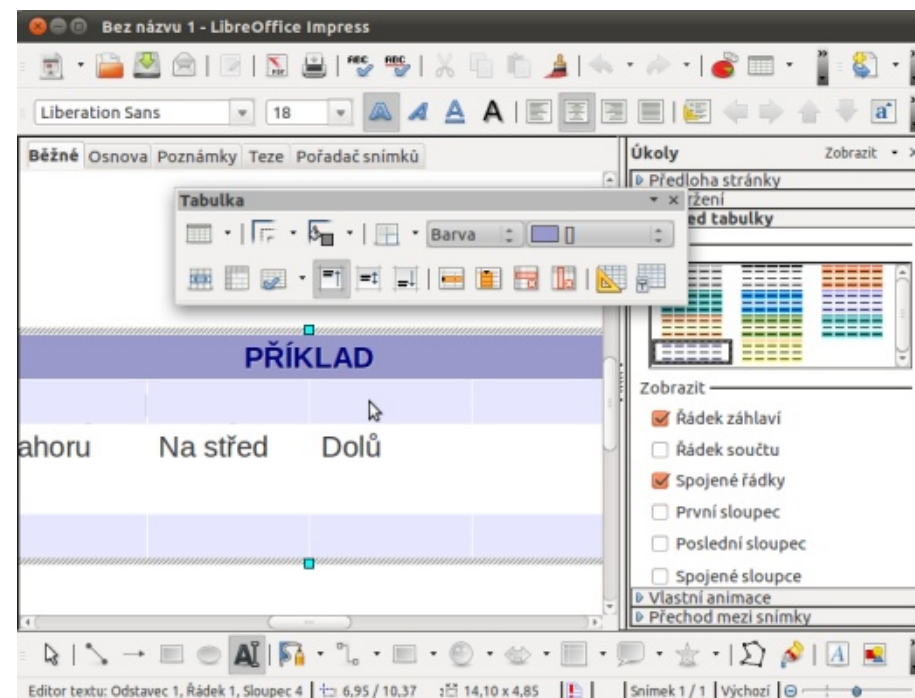
Leccos jde jen naklikat

Na formátování vytvořené tabulky není nic složitého, celou řadu možností si lze prostě jen naklikat. Opět kliknete do tabulky, aby se objevil panel nástrojů, tentokrát se zaměříme hned na jeho první řádek. Zde naleznete rychlá nastavení pro ohraničení a výplň buněk. Vždy se úprava provede jen na vybraných buňkách, pokud tedy do buňky jen kliknete tak, že vám bliká kurzor, nastavení se týká právě jí. Většinou však chceme formátovat větší počet buněk a k tomu je stačí obvykle označit stisknutím levého tlačítka myši a tažením. Pořád se však jen upravuje výchozí styl tabulky, v mém případě modrý.





Šrafování u prvního řádku



Vzhled tabulky – jedenáct barevných kombinací na výběr

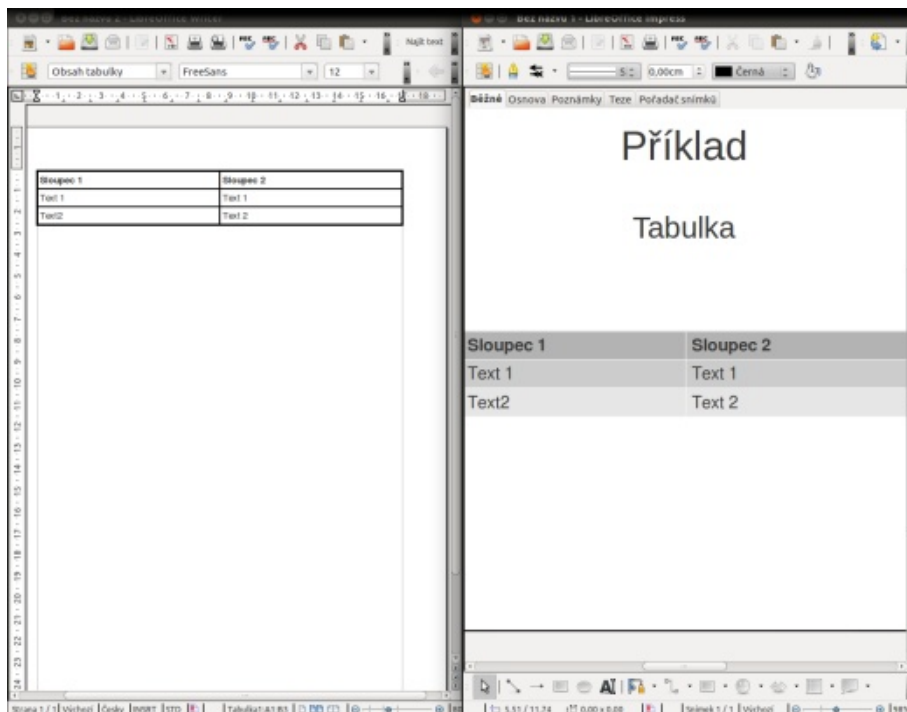
Využití stylů tabulek

Díky stylům a jejich vhodným výběrem si můžete ušetřit spoustu času, třeba se zmíněným naklikáváním rychlých možností nastavení, o kterých byla zmínka v odstavci výše. Na **Vzhled tabulky**, které se otevírá v pravém sloupci, se dostanete např. přes ikonu tabulky se žlutým trojúhelníkem. V základní instalaci je dostupných hned jedenáct barevných schémat, na které stačí jen dvakrát kliknout levým tlačítkem myši.

Ve spodní části pod nadpisem **Zobrazit** si lze všimnout celé řady možností k zaškrtnutí. Ty se následně projeví po grafické stránce (daný řádek nebo sloupec bude mít přizpůsobenou barvu a ohraničení).

Kopírujeme z Writera a Calc

Vkopírovávání je bohužel jedna z věcí, ve které OpenOffice.org na první pohled pokulhává. Pokud si v aplikaci Writer vytvořím jednoduchou tabulku (viz snímek) a vkopíruji ji do Impressu zkratkou Ctrl+c a Ctrl+v, automaticky dostane výchozí vzhled v Impressu. Pokud tedy nemusíte formátovat tabulku už ve Writeru, tak to nečekejte a pomocí zmíněných metod si ji upravte až v Impressu. Úplně to stejné se stane také při kopírování z Calc.

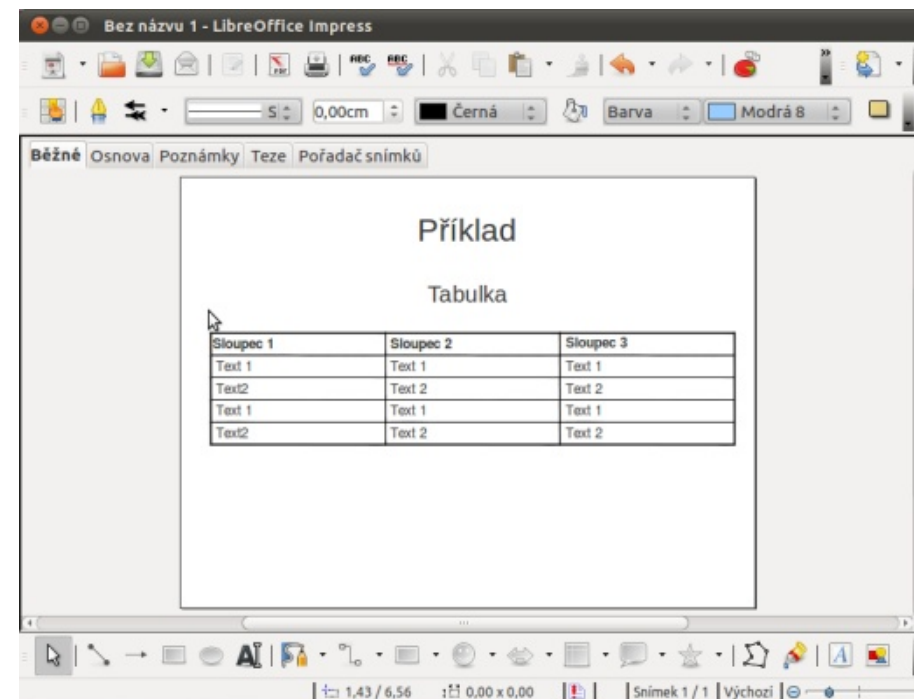


Tabulka před a po vkopírování

Pro formátování lze využít (osobně to tak dělám) Vlastnosti tabulky (ikona vpravo nahoře v panelu nástrojů Tabulka). Navíc lze zde nastavit kromě Ohraničení a Pozadí také **Písmo** a **Efekty Písma**. U tabulek v prezentacích s ním nedoporučuji experimentovat. Je dobré raději zvolit větší velikost písma a jednotlivé texty více od sebe oddělovat, pokud je to třeba, tak i barevně.

Tip na závěr: Přehledná tabulka

K vytvoření jednoduché tabulky není nic jednoduššího než ji označit a využít nastavení ve **Vlastnostech tabulky**. Stačí si vybrat okraje a jednu barvu. Nic více, nic méně. S ukázkou takové jednoduché tabulky končí také dnešní článek.



Jak na tlačítka a menu v Impressu

Michal Polák

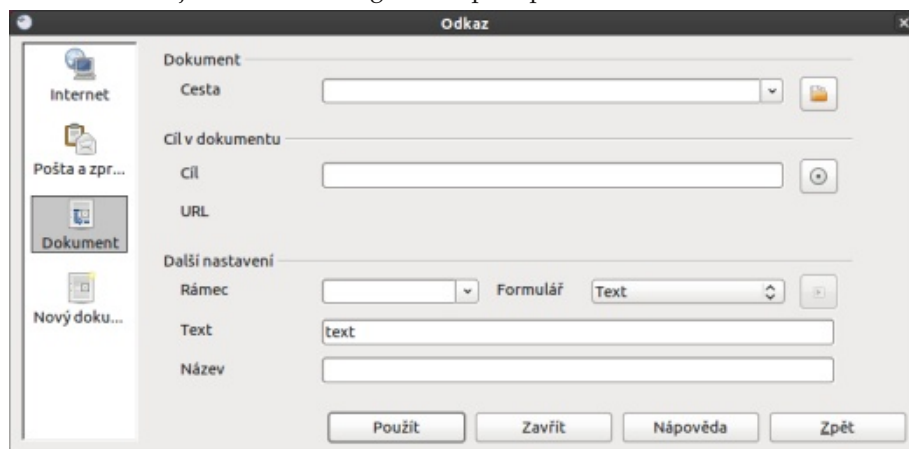
Prezentaci nemusíte procházet pouze doleva a doprava, ale můžete si také vytvořit tlačítka a menu. Dvojným kliknutím pak lze přejít na dotazovaný snímek bez toho, aniž byste se zdlouhavě proklikávali celou prezentací.

Odkaz textem

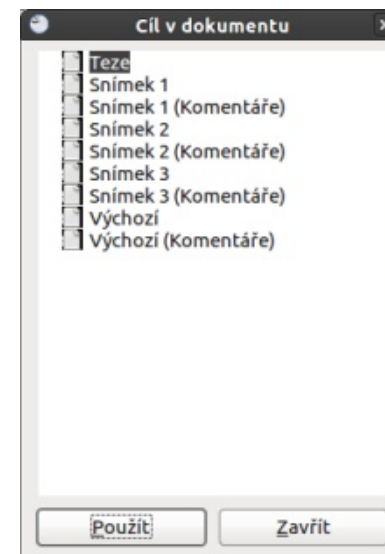
Nejjednodušší možností je použití textu a vytvoření odkazu na jiný snímek. Tato možnost je ideální v případech, kdy například předem počítáte s návazností na předešlý snímek. Výhodou tohoto řešení je především nenápadnost. V žádném případě však nedoporučuji používat text typu „Další“ nebo „Předchozí“ snímek, jelikož je to úplně zbytečné a vypovídá to spíše o vaší snaze dosáhnout něčeho, co vůbec není nutné.

Prakticky si stačí jakoukoliv část textu označit a kliknout v horní nabídce na **Vložit | Hypertextový odkaz**. Otevře se okno **Odkaz**. Po levé straně klikněte na ikonu Dokument. Nyní zaměřte pozornost na nadpis **Cíl v dokumentu** a na ikonu terčíku po pravé straně. Klikněte na ni a z nabídky v nově otevřeném okně **Cíl v dokumentu** vyberte daný snímek. Potvrďte tlačítkem **Použít** a dále **Zavřít**. Nyní již máte pod textem vytvořený odkaz na daný snímek.

Pozor: Po vybrání volby odkazu jej ještě musíte potvrdit tlačítkem Použít v okně Odkaz, jinak nebude fungovat! Teprve pak můžete okno zavřít.

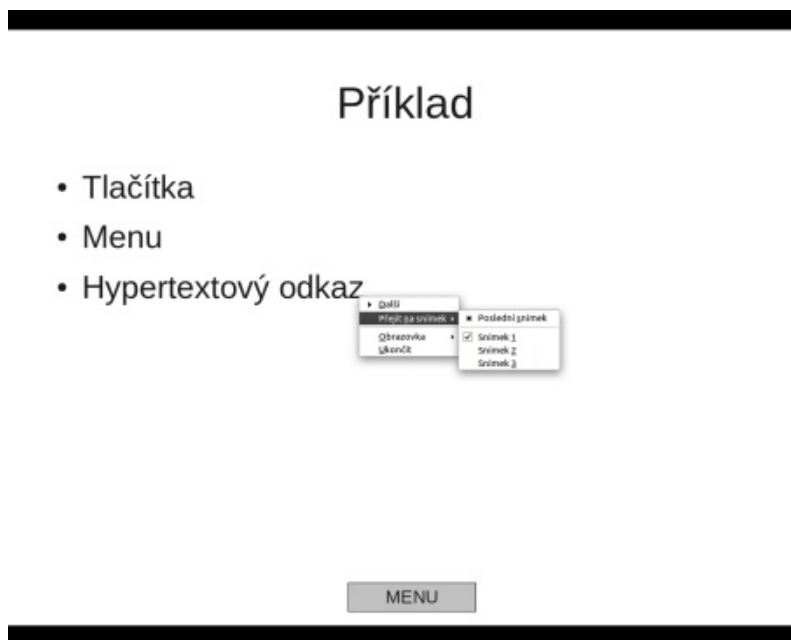


Vložení/Vytvoření hypertextového odkazu



Vybrání snímku

V prezentaci navíc vždy existuje volba kliknout ve spuštěné prezentaci pravým tlačítkem myši, kdy se rozjede hned několik možností, a to především **Přejít na snímek**, kde si vyberete číslo daného snímku. Samozřejmě je logické, že si nikdo nemůže pamatovat, co se pod ním skrývá. A proto si ukážeme, jak si vytvořit menu (to je popsáno dále v textu).



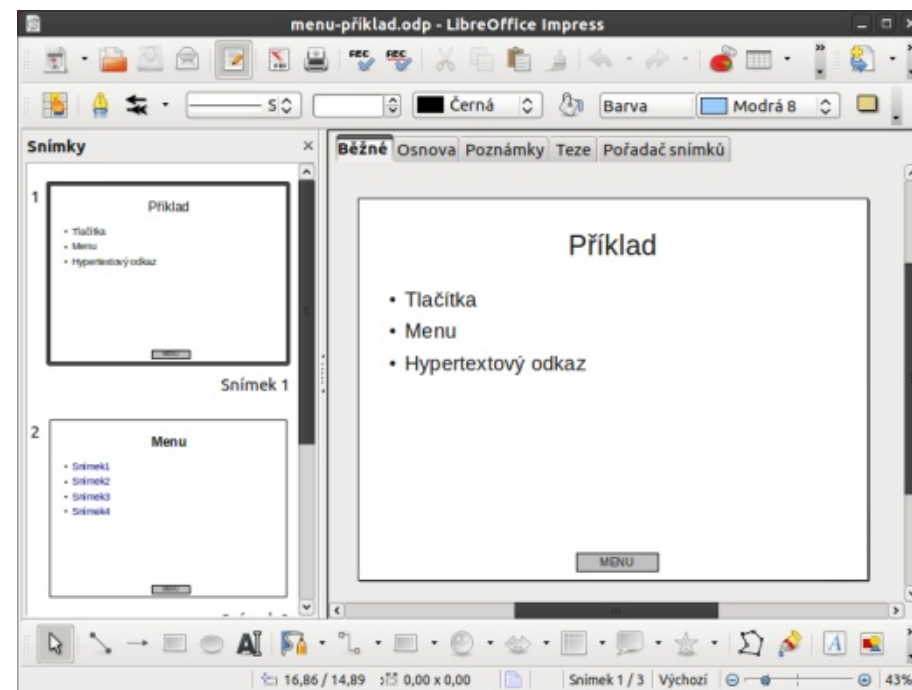
Možnost přecházení ze snímku na snímek přímo v Impressu

Vytváříme tlačítka

Samozřejmě řešení textem je zdaleka nejjednodušší a v mnoha případech také nejideálnější, aby prezentace nebyla doslova přeplácáná. Přesto si můžete chtít vytvořit prezentaci jako např. výukový materiál a sem se již tlačítka hodí. K jejich vytvoření můžete použít panel nástrojů **Kresba**, který je v mém případě umístěn úplně vespod aplikace Impress. Pokud panel nemáte zobrazen, můžete to udělat z menu **Zobrazit | Panel nástrojů | Kresba**. Stačí si tahem nakreslit například **obdélník** a dvakrát do něj levým tlačítkem myši poklepat a napsat text, například „menu“.

Tip: Samozřejmě vkládat tlačítka na každém snímku zvlášť nebo je manuálně rozkopírovávat je nejen nudné a časově náročné, ale především zbytečné. Proto vytvořte tlačítka v předloze snímku, která se nachází pod **Zobrazit | Předloha | Předloha snímku**. Tlačítka zde stačí vytvořit nebo najednou nakopírovat odjinud a dále se o ně nemusíte starat. Budou se automaticky zobrazovat na všech nově vytvořených snímcích.

K posouvání snímků vpřed a vzad jsou zase ideální šipky, ale ne ty třetí zleva (na panelu Kreslení), ale **Blokové šipky** (ikona vpravo vedle smajlíka). Samozřejmě lze využít jakýkoliv tvar.

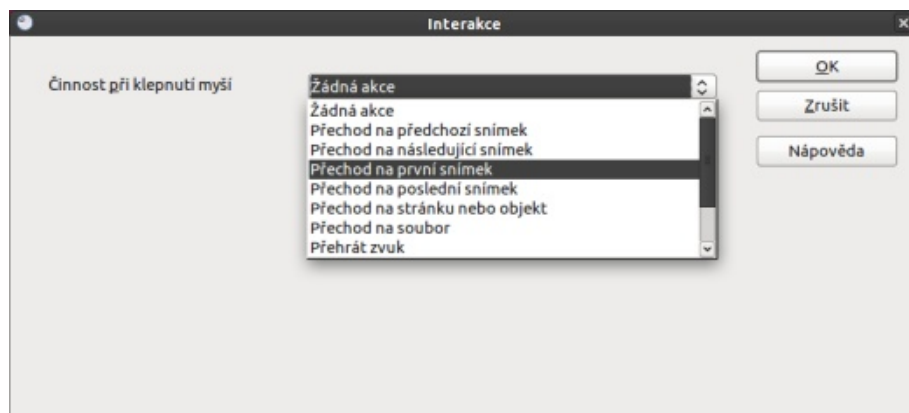


Připravená tlačítka

Nyní je zapotřebí tlačítko menu nastavit tak, aby plnilo svůj účel – odkazovalo na snímek, kde bude již zmíněné menu nebo chcete-li obsah. To uděláte opět stejným způsobem, jak to bylo popsáno v podnadpise **Odkaz textem**.

Interakce

Kromě hypertextového odkazu můžete u tlačítek využít funkci **Interakce...**, na kterou se dostanete kliknutím pravého tlačítka na připraveném tlačítku (obdélníku, šipce atd.). Pak už jen stačí z nabídky vybrat operaci, která se má po kliknutí na tlačítko uskutečnit. Například se jedná o přehrání zvuku, spuštění ukázkové aplikace nebo přímo otevření souboru s informacemi, které vhodně doplňují prezentaci a nejsou vhodné pro přímé umístění do ní. To je velmi důležité, protože to co jde, vložte do prezentace rovnou a přizpůsobte. Pomocí interakce a konkrétně možností **Přechod na předchozí/následující** snímek nastavíte již zmíněné a v příkladu připravené šipky.



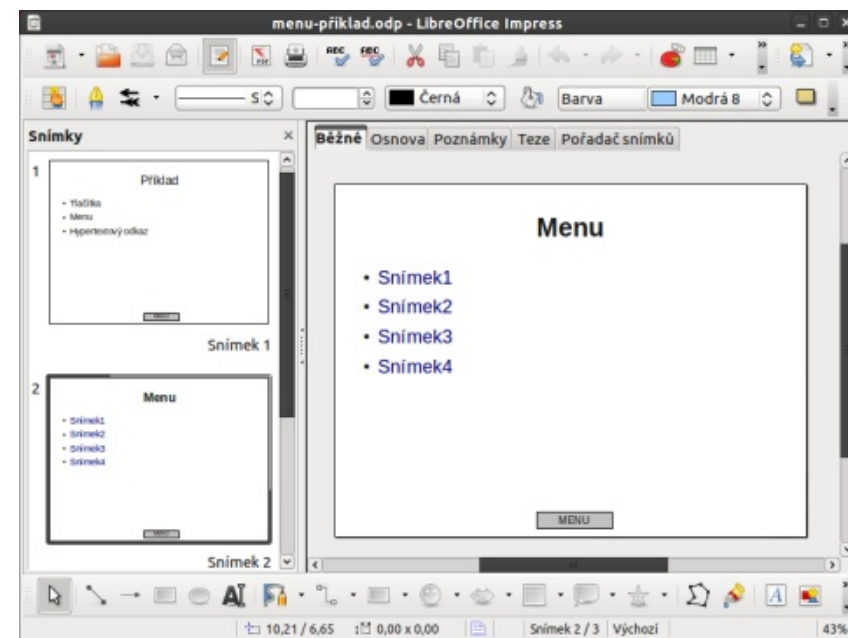
Interakce

Vytváříme menu

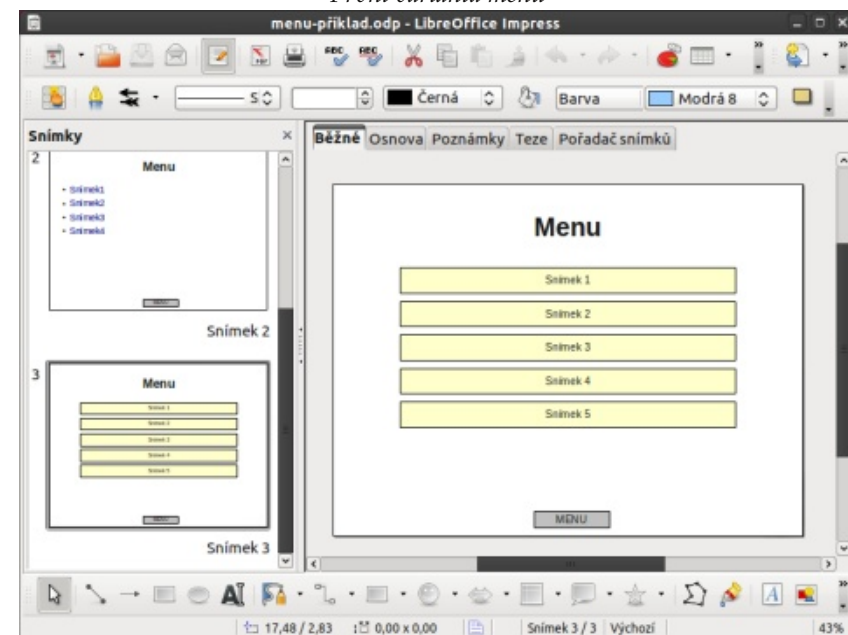
A na závěr tím hlavním je vytvoření samotného menu. K němu v příkladu používám samostatně vytvořený snímek, na kterém (vlevo v panelu Snímky) se musí nastavit možnost **Skrýt snímek** (klikněte na něj pravým tlačítkem myši). V tomto okamžiku se vám při běžném prohlížení v pořadí snímků nebude zobrazovat, jen když si jej přes vaše tlačítko menu otevřete. Nyní si stačí vyplnit nadpis a skrýt (třeba překrytím jiným prvkem) tlačítko menu. Na tomto snímku totiž nemá žádný smysl.

A nyní přikročíme k samotnému menu; máme dvě možnosti. Buď jej vytvoříte pomocí textu a běžných odrážek, nebo si opět nakreslíte třeba obdélníky jako v případě tlačítek. Úplně stejným způsobem se vytváří odkazy na snímky, jen naopak: z menu odkazujete na snímek a nikoliv ze snímku na menu.

Výsledek můžete exportovat do PDF, ale některé prohlížeče (v mém případě Acrobat Reader) blokují kvůli bezpečnosti přístupy k jiným snímkům. Z tohoto důvodu doporučuji před použitím takový export vyzkoušet. A to už je k dnešnímu článku, který byl věnován menu a odkazům uvnitř prezentace, skutečně vše.



První varianta menu



Druhá varianta menu

FBReader: Číst e-knihy je možné i na počítači

Petr Krčmář

Pokud nevládníte žádnou hardwarovou čtečku elektronických knih, nemusíte nad nimi lámat hůl. Knihy je dnes možné číst docela pohodlně i na běžném počítači. Vzhledem k rozšířenosti notebooků je navíc možné s nimi také cestovat. Budete jen potřebovat solidní software. Můžete vyzkoušet multiplatformní FBReader.

Podle naší **nedávné ankety** vlastní čtvrtina čtenářů Roota hardwarovou čtečku elektronických knih. Číslo je to překvapivě vysoké, ale nesmíme zapomínat, že jde o vybranou skupinu vysoce pokročilých uživatelů a milovníků nových technických hraček.

Ani ostatní si ale nemusejí elektronické čtení odepřít. Na notebooku, tabletu či mobilním telefonu je také možné číst. Znam několik lidí, kteří před displejem počítače přečetli stovky knížek. Není to sice tak pohodlné jako na zařízení k tomu určeném, ale očividně je to možné.



Pro čtení na notebooku, netbooku či kupříkladu tabletu je ale potřeba příslušný software. Ten by měl umět pracovat s co nejširší skupinou formátů, nabídnout přízpůsobení zobrazování potřebám konkrétního čtenáře a ideálně nabídnout některé další přídavné služby. Přesně takový je **FBReader**.

Čtečka FBReader vznikla původně pro kapesní počítač Sharp Zaurus. Později byla ale portována na další platformy, až se z ní stal skutečný multiplatformní program. Spustíte jej v Linuxu, v Microsoft Windows, na FreeBSD i na různých li-

nuxových telefonech a zařízeních, jako je zmíněný Sharp Zaurus, Siemens Simpad či internetové tablety od Nokie. Existuje také port **FBReaderJ**, určený pro přístroje s operačním systémem Android.

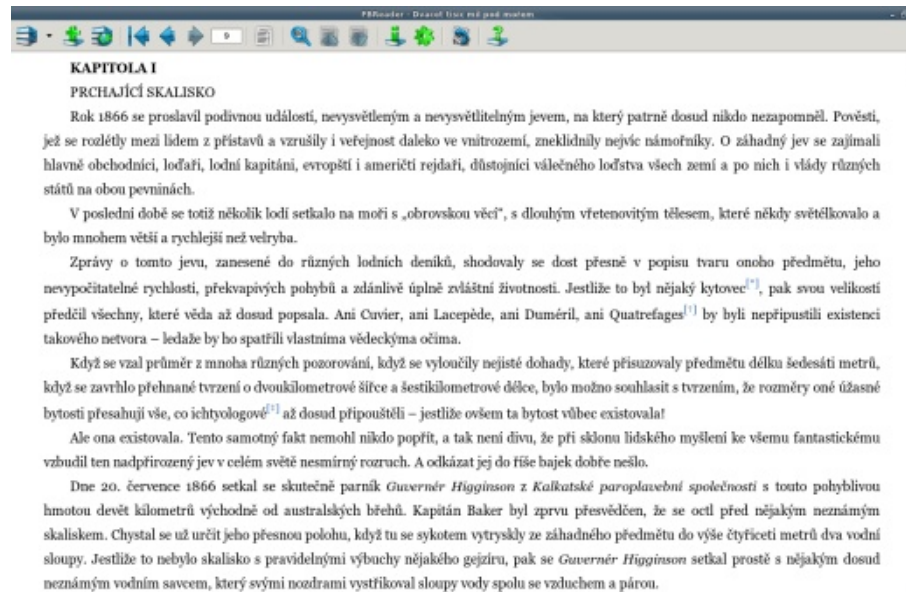


Řekli jsme si, že základní vlastností dobré čtečky je široká podpora formátů pro elektronické knihy. FBReader vás v tomto ohledu rozhodně nezklame, protože podporuje: ePub (přípona .epub), Mobipocket (.mobi), Palm doc (.pdb), Fictionbook (.fb2), HTML, čistý text a **některé další**. Prakticky tedy všechny běžně používané formáty. Ty mohou být navíc zabaleny v komprimovaných archivech, se kterými si čtečka rovnou poradí.

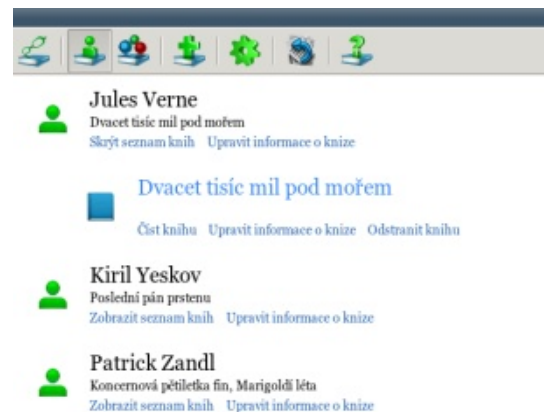
Podporovány naopak nejsou formáty jako PDF, Microsoft Word Document (.doc), OpenDocument (.odt) a další. Není to příliš velký problém, protože tyto soubory je možné otevírat v jiných aplikacích, které jsou k tomu určeny. Navíc vývojáři FBReaderu plánují podporu pro PDF časem přidat. Zatím alespoň pro ta PDF, která obsahují čistý text.

Vývoj čtečky FBReader je velmi živý a jen v letošním roce už jsme se dočkali tří desítek vydání. Vývojáři se stihli dostat k verzi 1.0 a už připravují verzi 2.0 (v současnosti alfa).

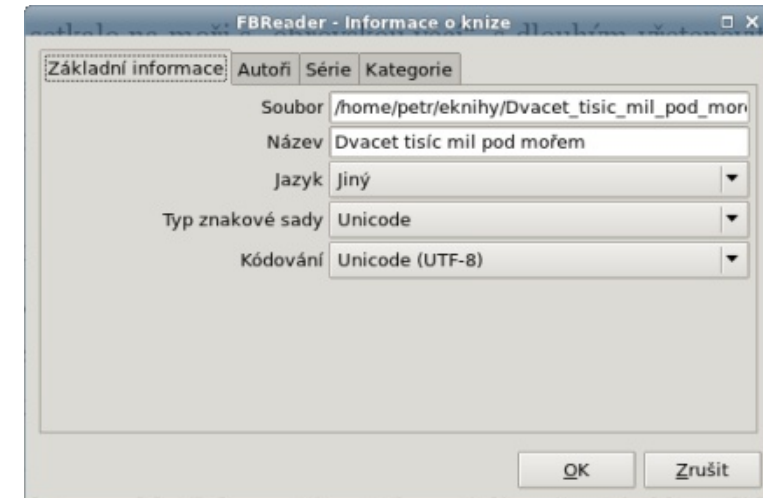
Čtečka je k dispozici v mnoha různých jazycích včetně češtiny. Samozřejmě dokáže knihy především otevřít a zobrazovat.



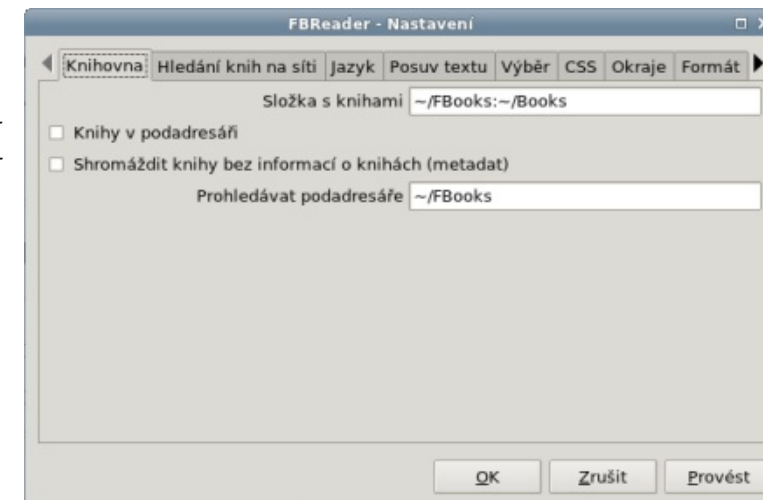
Kromě toho ale všechny již otevřené texty zařazuje do své knihovny řazené podle autorů, ve které dokáže fulltextově vyhledávat. U každé knihy si také pamatuje poslední stránku, na které jste přestali číst. Při příštím otevření se vám kniha otevře na témže místě.



Program disponuje velmi dobrou autodetekcí kódování, ale pokud byste měli přesto nějaký problém, můžete si zobrazení jednoduše přepnout.



Program disponuje širokými možnostmi nastavení, dokáže otáčet své zobrazení, reagovat na dotykový displej (pokud jej váš počítač má), měnit vzhled, vybírat vhodná písma a podobně. Máte také možnost nastavit si vlastní klávesové zkratky.



FBReader je vlastně poměrně jednoduchý program, ale umí přesně to, co od něj uživatel očekává – otevřít knihu a podle nastavení ji zobrazit. Pokud máte netbook s otočným displejem, máte ve spojení s FBReaderem ideálního společníka na cesty.

RawTherapee: kanón na RAW fotografie

Petr Krčmář

Pořídili jste si pořádnou digitální zrcadlovku a teď uvažujete, jestli nezačít používat focení do formátu RAW? Budete k tomu ovšem potřebovat ještě solidní softwarové vybavení, které vám s „vyvoláním“ snímků pomůže. Základem vaší nové digitální fotokomory by mohl být třeba nástroj RawTherapee.

JPEG vs. RAW

Nejčastějším formátem pro ukládání fotografií je dnes JPEG. Řada fotoaparátů ale umožňuje ukládat navíc pořízené snímky ještě do formátu RAW. Zdaleka to nejsou už jen zrcadlovky, ale i lepší kompakty či všemožné hybridy. Na místě je tedy otázka: Proč vlastně fotit do RAWu?

Pokud fotíme rovnou do formátu JPEG, přístroj získá data ze snímacího CMOS čipu. Ten ovšem umí snímat v jednotlivých bodech jen zelenou, červenou či modrou barvu. Výpočetní jednotka přístroje tak musí vypočítat skutečné barvy snímku, provést korekci bílé, poopravit expozici, prohnat výsledek nějakými filtry, obrázek doostřit a nakonec uložit do souboru. Celý proces je tak napevno zabudován do fotoaparátu a my jej nemůžeme ovlivnit. Výsledkem je ovšem hotový snímek bez nutnosti další práce fotografa.

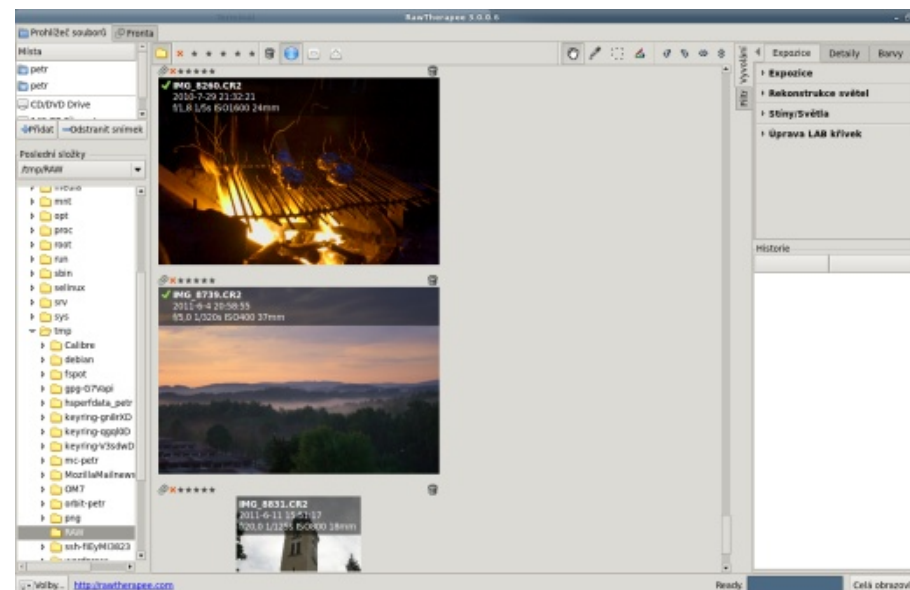
Proti tomu RAW je soubor, do kterého je jednoduše uložena původní informace, kterou přímo vrátil CMOS čip (plus samozřejmě nějaká metadata). Snímek tedy není „vyvolaný“ a nebyly na něm provedeny žádné další úpravy. Vše je ponecháno na fotografovi a příslušném softwaru. Velkou výhodou také je, že zatímco JPEG ukládá barvy v osmi bitech, čipy získávají hodnoty ve dvanácti či čtrnácti bitech. Automatickou konverzí tak přicházíme o velkou část obrazové informace, která se nám může hodit.

.....
Dále čtěte: [Úpravy fotografií v Gimpu](#).
.....

RawTherapee

Existuje řada různých komerčních aplikací, které se zaměřují přímo na práci s RAW soubory (například [Bibble](#)). Pokud ale nejste profesionálními fotografy a nechce se vám za podobný nástroj dávat několik tisíc korun, můžete zkusit RawTherapee. Ten je k dispozici zdarma a jeho možnosti jsou velmi široké. Na rozdíl od jednodušších programů (třeba [Google Picasa](#)) pracuje v 16bitové barevné hloubce, takže vás nepřipraví o žádnou výhodu RAWu.

RawTherapee má ale řadu dalších výhod. Je multiplatformní a můžete jej používat v Linuxu, na Macu či ve Windows, navíc v 32 i 64bitové variantě. Je pře-



ložen do 33 jazyků včetně češtiny. Používá vícevláknové algoritmy, takže automaticky využije moderní vícejádrové procesory.

Od loňského roku je šířen jako open-source pod GNU GPL 3 a uživatelé si jej mohou stáhnout zdarma. Nedávno navíc vyšla **třetí verze programu**, která přinesla výrazné navýšení výkonu a některá další vylepšení. Vývoj programu není nijak rychlý, čekání ale stálo za to.

Stahování a instalace

Pro stažení samozřejmě navštivte [domovskou stránku projektu](#). V horní části si můžete zvolit platformu a po kliknutí na „Show“ se vyfiltrují jen zvolené možnosti. Nenechte se zmást tím, že je k dispozici jen linuxový balíček pro Ubuntu a Gentoo. Já jsem stáhl ten pro Ubuntu a není to .deb, ale běžný archiv, který stačí rozbalit a spustit v něm příslušný soubor. Bude vám tedy fungovat všude.

Po prvním spuštění uvidíte celé rozhraní v angličtině. Součástí instalace jsou i jazykové soubory, ale musíte si ručně vybrat, který se má použít. V levém dolním rohu aplikace proto klikněte na nastavení a hned v první kartě si můžete zvolit jazyk. Po provedení změny je třeba program restartovat. Poté už na vás bude mluvit česky.

Rozvržení aplikace

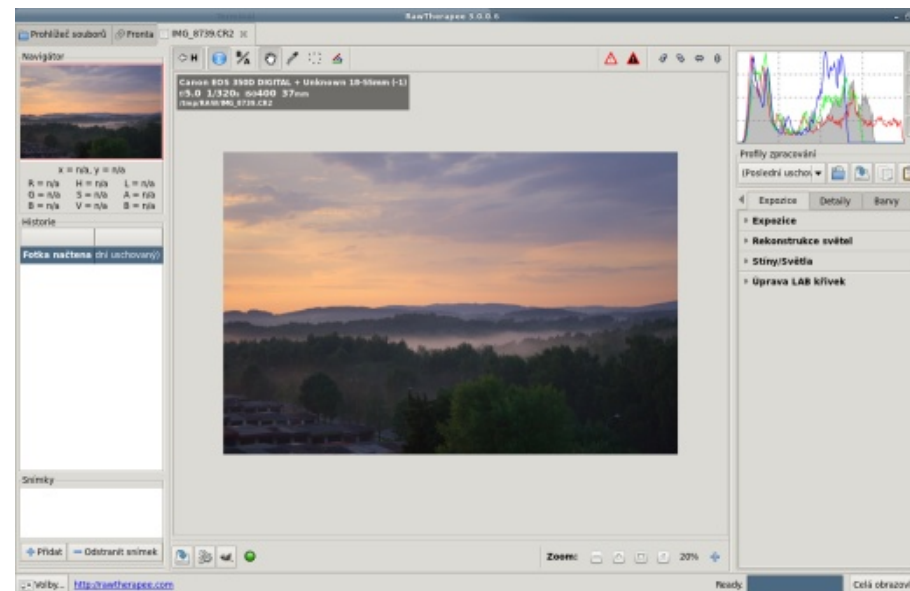
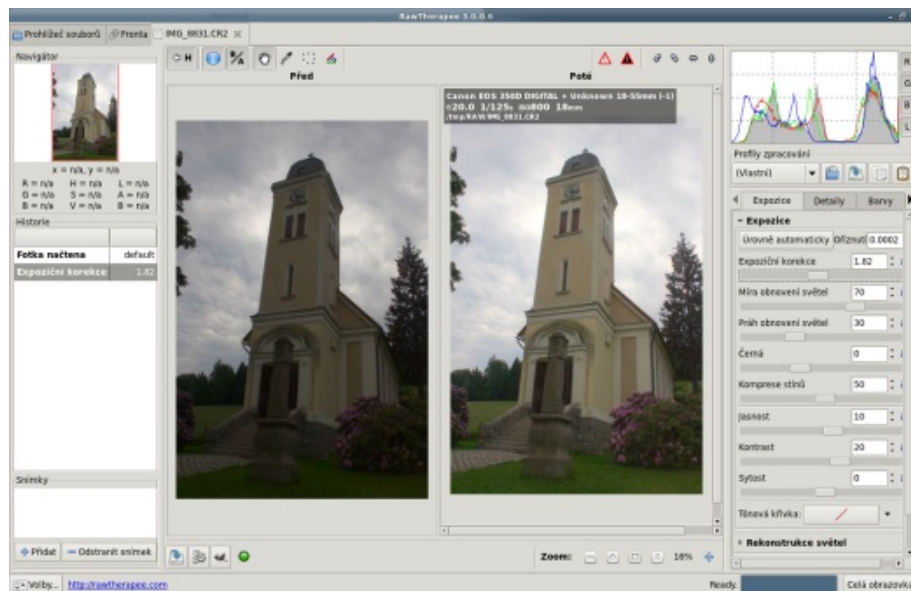
Úvodní obrazovka je rozdělena do tří částí: vlevo je navigace po adresářích a souborech, uprostřed se zobrazují náhledy snímků a vpravo je ovládání samotných úprav. Ty je možné provádět buď přímo v náhledu, ale je lepší si konkrétní obrázek dvojklikem otevřít a pracovat s ním samostatně.

Snímek se po rozkliknutí otevře v nové kartě a změní se i rozložení prvků v okně. Vlevo vidíte náhled na celou fotografii a historii úprav. Uprostřed pak máte samotný obrázek včetně informací o jeho pořízení. V pravém sloupci zůstaly dialogy funkcí, ale přibyl k nim navíc i histogram.

V tomto režimu si můžete v horní části pomocí ikon s vykřičníky zapnout zvýraznění přepalů či podpalů, snímek si otočit, případně pomocí tlačítka B/A zapnout šikmé zobrazení snímku před úpravou a po ní. Můžete tak jednoduše porovnat dopad jednotlivých funkcí na výsledek.

Co to umí?

Program RawTherapee je nabitý funkcemi. Ty jsou rozděleny do pěti samostatných karet: expozice, detaily, barvy, transformace a RAW. V případě expozice můžete za-



chraňovat přepaly, upravovat stíny a světla, vylepšovat kontrast hran a podobně.

V kartě detaily můžete doostřovat, redukovat šum či lem. V následující kartě barvy můžete vyvažovat bílou pomocí manuálního nastavení či výběrem barvy pomocí kapátka. Dále můžete míchat kanály, upravit saturaci či zvolit barevné profily.

V části transformace můžete provést ořez snímku, změnit jeho velikost nebo kompenzovat některé vady objektivů. Můžete také odstranit chromatickou vadu či vinětaci.

V poslední kartě RAW můžete odstranit mozaikování, chromatickou aberaci či nastavit předzpracování a dodatečně upravit hodnotu expozice.

Potěší také výkon celé aplikace, většina filtrů je aplikována okamžitě a téměř nikdy není třeba na provedení čekat. Autoři ale upozorňují, že program pro svou práci vyžaduje hodně paměti. Doporučovány jsou alespoň 2 GB, ideální je mít dvakrát tolik. Naštěstí to už dnes není nijak výjimečná hodnota, takže byste neměli mít problémy.

Jednoduché to není

Práce s RawTherapee není nijak jednoduchá, voleb je velké množství a je třeba si na chování některých zvyknout. Nečekejte, že plnou kartu z dovolené upravíte během pěti minut, ale to ani není cílem tohoto programu. Pokud se chcete dozvědět o jednotlivých funkcích více, doporučuji pěkný [seriál na MandrivaLinux.cz](#).

Časopis Esperantisto Slovaka je sázen ve Scribusu

Michal Hlavatý

Kulturně-společenský časopis esperantistů na Slovensku je vytvářen ve Scribusu. V následujícím rozhovoru si představíme konkrétní příklad nasazení tohoto DTP programu.

Odkud jste se dozvěděli o Scribusu? Jak dlouho/od jaké verze program používáte?

Keďže sa pohybujem v oblasti IT, tak tento softvér jednoducho poznám. Nevieťm povedať, kedy a kde som sa s ním stretol prvý raz. Esperantisto Slovaka je časopis, ktorý vychádza od roku 1946. Boli síce aj roky, kedy nevychádzal, alebo vychádzal menej ako štyrikrát do roka atď... jednoducho redakcia tohto časopisu sa už niekoľkokrát vymenila a z toho vyplývajú aj zmeny časopisu ako takého.

Ja som sa dostal k redakcii teraz, takže vlastne Scribus používame na sadzbu až od tohto roku (t.j. 2011). Prvé číslo časopisu bolo sádzané vo verzii 1.3.3, druhé číslo vo verzii 1.3.9. Verzia 1.3.9 ma príjemne prekvapila (odporúčam skompilovať, pokiaľ nemáte túto verziu priamo v repozitároch vašej distribúcie), lebo odstraňovala niektoré nepríjemné chybičky tohto vynikajúceho softvéru.

.....
Poznámka redaktora: V súčasnej dobe je najnovější vývojová verze 1.4.0 RC5, kterou si můžete stáhnout např. ze stránek SourceForge.net.

Jaký je postup prací při výrobě časopisu? Používáte i další open-source software?

Redakčná komisia pozostáva z troch ľudí-dobrovoľníkov: šéfredaktora a technického redaktora (tieto funkcie v súčasnosti zastávam ja), z redaktorky, ktorá má na starosti aj jazykovú korektúru (Katarína Nosková) a z pokladníčky (Mária Minichová).

Pri zhromažďovaní príspevkov od jednotlivých autorov a pri jazykovej korektúre využívame [DokuWiki](#) (beží na httpd serveri, samozrejme s PHP). Nasleduje sádzanie textu v Scribuse. Pri práci s ilustráciami používam ešte svetoznámy [GIMP](#) a občas [UFRaw](#) (pri vyvolávaní z RAWu).



Slovakaj kaj ĉefaj junuloj unuafas kune • IKUE-renkontigo • Somera Esperanto-Studado 2011 • Tre proksima IJS 2011 • Pri la ekskurso en Devinska Kobyla • Giro di Sicilia • La Granda Cantorio • Debutas novaj E-film(et)oj • Mamuto je koloro de framba marmelado (fina parto) • ...

2/2011
ISSN 1335-5031

Vytváříte ve Scribusu i další tiskoviny?

Zatiaľ som ho použil len na sadzbu Esperantisto Slovaka a na reklamný leták samotného časopisu. Určite sa však v budúcnosti nájde aj prípad, keď Scribus využijem aj na nejaký iný leták alebo plagát.

Jak byste zhodnotili Scribus?

Kvalitný open-source DTP softvér. Používam (už spomínanú) verziu 1.3.9 a aplikácia je stabilná. V verzii 1.3.3 som zažil pár výnimočných pádov. Dúfam, že **Story editor** sa ešte dočká vylepšenia, lebo aj ten obsahuje pár chybičiek, čo sa týka používateľského rozhrania (napr. niekedy pri zmene štýlu mi preskočí na začiatok textu).

V globále si však neviem predstaviť, že by som mal vyhadzovať peniaze za pomalý a drahý softvér (myslím Adobe Indesign :P), keď Esperantisto Slovaka vzniká z dobrovoľnej práce a nikto na tom vlastne nezarába. Peniaze, ktoré vyberieme, pokryjú iba náklady na tlač a poštovné (keďže posielame časopis aj do zahraničia, dokonca po jednom čísle aj do Brazílie a do Austrálie).

Chybí vám nějaké funkce? Je dokumentace k programu dostačující?

V prvom čísle som mal na niektorých málo miestach problém s „riekami“ (tokmi) v texte. Na základe vašej rady, za ktorú ďakujem, som zalamovanie textu upravil do takej podoby, že sa „rieky“ v texte už neobjavujú a text je graficky zasa o niečo krajší.

Titulní strana

Byli byste ochotni věnovat finanční prostředky na úpravu vlastností Scribusu nebo na přidání konkrétní funkce?

Áno, sme ochotní venovať nejaké finančné prostriedky na podporu projektu. Ale ako som spomínal, na časopise nezarábame, takže by sme mohli venovať len „pár eur“. V podstate si nepotrebujem platiť za ďalšie funkcie, lebo všetko potrebné už Scribus obsahuje. Ak existuje niečo špeciálne, použijem na to iný softvér a výsledok vložím do dokumentu pri sadzbe.

O časopisu Esperantisto Slovaka

Esperantisto Slovaka je kultúrno-spoločenský časopis esperantistov na Slovensku. Založil ho roku 1946 Arnošt Vaňa, ktorý bol po druhej svetovej vojne jedným z popredných predstaviteľov esperantského hnutia na Slovensku. Vychádza štyrikrát ročne.

Časopis je písaný celý v medzinárodnom jazyku esperanto, obsahuje aktuálne informácie o stave esperanta na Slovensku, esperantských podujatiach na Slovensku či organizovaných/navštívených Slováckmi; významnú časť tvoria turistické zápisky a články o Slovensku a významných Slováckoch. Obsahuje tiež literárnu tvorbu, pôvodnú aj preloženú do esperanta, jazykovedné články, recepty, vtipy, krížovky... Do budúcnosti uvažujeme aj nad elektronickou verzou.

.....
*Na otázky odpovedal Peter Novotníček, šéfredaktor
 a technický redaktor časopisu Esperantisto Slovaka.*

Esperantisto Slovaka 2/2011



Prezentadoj dum TER 2011 (foto: P.Novotný)

peranto de Mária Minichová. Posttagmeze venis grava punkto de la programo-diskuto pri la esto de E-movado en Slovakio, i.a. pri la gazeto Esperantisto Slovaka. Vespere ni bablilis pri E-aranĝoj okazantaj en Slovakio kaj eksterlande kaj pri prezentado de Esperanto „ekstere“, ekz. per Esperanto-budoj dum Biblioteka 2011, Istrocon, la Strateto de lingvoj ktp.

Kiu deziris, venis la sekvan mateno por daŭrigi la kunsidojn. La dimanĉa programo estis pli multe orientita al organizaj detaloj, laborplanoj kaj pliprecizigo de plua agado dum 2011. Estis anoncintaj rezultoj de la enketoj el la antaŭa tago. Post kolekto de voĉdonoj estis kiel Esperantisto de la jaro anoncita Petro Novotníček; en la dua kategorio la plej multajn voĉdonojn ricevis organizado de KAEST 2010. Gratulojn!

Partoprenintoj ankaŭ konatiĝis kun la plej novaj E-eldonaĵoj el la eldonejo Espero kaj posttagmeze okazis pli-malpli libera diskuto. Je la 14-a horo Ras'o Šarišský oficiale fermis la renkontiĝon kaj la partoprenantoj iom post iom foriris. Planita libervola promeno ne okazis pro granda pluvo.

Konklude mi povas diri, ke malgraŭ la komencaj malfacilaĵoj ni travivis tute bonan kaj sukcesan aranĝon, kun interesa programo. Mi esperas ke ni lernos el la

eraroj kaj evitos ilin dum la sekva TER. La aranĝo plenumis ankoraŭ unu celon: ĝi ebligis al estroj de la unuopaj E-organizaĵoj renkontiĝi kaj trankvile babli pri agado, esto de planoj kaj decidi kiamaniere plifortigi laboron por Esperanto en Slovakio.

Kajto

IKUE-RENKONTIĜO

El la agado de la slovakia IKUE-sekcio

Dum la 27-29-a de majo 2011 renkontiĝis katolikaj esperantistoj en la pilgrimloko en la Misia Domo Nitra-Kalvario. Partoprenis ĝin 41 gastoj el Ĉeĥio, Hungario, Germanio kaj Slovakio. La programo estis riĉa je valoraj prelegoj kun religia temaro, pri la historio de Nitra, pri la historio de la Misia domo kaj aliaj interesaj prelegoj. La partoprenantojn interesis ankaŭ vizito de la Nitra-kastelo, katedralo de la sankta Emeramo kaj trarigardo de sanktigo-historiaj juvelaĵoj de la urbo sub la monto Zobor, Nitra. La renkontiĝon partoprenis du hungaraj pastroj-esperantistoj, kiuj celebris ankaŭ sanktan meson en Esperanto. Kaj sian brilan arton montris al ni la konata organisto el Germanio Stefan Lepping. Rilate al la celebrazo de sanktaj mesoj en Esperanto nek ni devas honti, ĉar inter ni estas multaj pastroj simpatiantaj kun nia internacia lingvo kaj ankaŭ ili tre komplekse celebras la sanktan meson. Do ni ĝojas, ke nia renkontiĝo estis bona starto por pluaj similaj renkontiĝoj, kie ni povas prezenti nian belegan naturon kaj plue kulturajn kaj historiajn memoraĵojn, kaj ankaŭ krei novajn sincerajn amikecojn.

Mária Tomašovičová

Esperantisto Slovaka 2/2011

PREPARKUNSIDO PRI SES

La 22-an de junio 2011 okazis en Bratislavo eta kunsido de geĵunuloj. La celo estis pritrakti aferojn rilate al la proksimiĝanta Somera Esperanto-Studado, kiun kunorganizas E@I kaj SKEJ en la urbo Nitra. En bona etoso ni interkonsentis pri organizaj aferoj kaj dividis taskojn dum SES, i.a. pri aliĝintoj, akceptado de partoprenantoj, planado de ekskursoj ktp. Ni utiligis ankaŭ ŝancon konatiĝi kun la nova E@I-staĝanto: Matthieu Desplantes, franca studento de informadiko, kiu ekde junio laboras en Slovakio.

La renkontiĝon partoprenis: Peter Baláž, Matthieu Desplantes, Megy Korábová, Paulínka Kožuchová, Zuzka Kožuchová, Katjo Nosková, Peter Novotníček, Indre Pileckyte

Kajto

KREIVA METIEJO DE BEJG

Kreiva Metiejo estas origine nomo de arta Esperanto-aranĝo kiun en pasinteco organizis SKEJ kun SKEF. En la jaro 2008 ĝi tamen ne povis okazi pro nesufiĉa nombro de aliĝintoj (domaĝe, minimuma nombro estis 15). Jam delonge mi ludas kun la ideo provi okazigi similan „kreivan metiejon“ kies celo estus prepari ekz. instruilojn por Esperanto-kursoj. Ni ja scias ke aĉeti instru-helpilojn (kiel memorludojn por instrui vortojn, aŭ bildvortarojn, bildojn kun E-priskriboj de la unuopaj partoj) por Esperanto en nor-

malaj slovakiaj vendejoj ne eblas. Sed kio malhelpas al ni krei mem la instruilojn? La plej bonajn rezultojn ni povus presigi en pres-firmao kaj ni akirus ne nur bonkvalitajn Esperanto-instruilojn por kursoj, sed ankaŭ valorajn premiojn por konkursoj dum prezentado de Esperanto en Biblioteka, Istrocon ks.

Mia imagoj estas almenaŭ dutaga aranĝo. Mi ŝatus havi kiel la unuan temon ĝuste Lerniloj, por ke ni povu disponigi ilin eventuale al instruistoj dum SES. Do povas temi ĉefe pri vort-instrua memorludo („pekseso“), priskribendaj bildoj (kiel bildoj en bildvortaroj por aliaj lingvoj). Ni povas elpensi interesajn ludojn por SES, ankaŭ por Interkona vespero, urboludon ktp. ktp. La aranĝo povus iĝi ankaŭ bona maniero kiel interesiĝi junulojn pri Esperanto kaj Esperanto-komunumo, ja por partopreni tiajn metiejojn regado de la lingvo ne bezonatas.

La ideon mi prezentis ankaŭ dum Tut-slovakia E-Renkontiĝo. Kaj postnelonge venis ĝojiga novaĵo: junuloj el BEJG decidis organizi tian kreivan metiejon en Bratislavo. Ilia ideo iom diferencias: temas pri mur unutaga aranĝo, kun permana ellaboro de diversaj esperantaĵoj, kiel etaj Esperanto-steloj ktp.



Stelo el miaŭla orgilo (foto: P.Novotný)

Náhled časopisu

Shadowgrounds

Ed Hewitt, překlad: Kamil Hanus, Tadeáš Pařík

Exkluzivní
článek

Tento článek vyšel v padesátém prvním čísle časopisu Full Circle Magazine, který se zaměřuje především na tematiku kolem Ubuntu. Překlad do češtiny provedli dobrovolníci z řad české komunity Ubuntu. Licence článku je Creative Commons Uveďte autora-Zachovejte licenci.

Tento měsíc pokračuji v sérii recenzí na hry obsažené v Humble „Frozenbyte“ Bundle. Kvůli počtu her, které jsem zařadil do fronty na představení, spojím v tomto čísle hned dvě hry do jedné recenze.

Shadowgrounds a Shadowgrounds Survival jsou sci-fi top-down střílečky odehrávající se na planetě Ganymede. Oba tituly jsou zaměřeny na vetřeleckou invazi na planetu a útok na lidskou základnu. V Shadowgrounds hrajete za technika Wesleyho Tylera, který má za cíl opravit základnu, zahnat nepřítel a uprchnout z planety. V Shadowgrounds Survival se příběh točí okolo tří herních postav, které se snaží utéci z planety. Příběh je kvalitní, u obou dílů je vyprávěn pomocí vystřížených zpráv a videodialogů ve hře. Shadowgrounds přináší do příběhu prvky, jako jsou e-mailové zprávy, dokumenty a zápisky v deníku. Všechny tyto věci mohou být v průběhu hry sebrány a pomáhají tak rozšířit herní příběh.

Shadowgrounds je střílečka, unikátní díky tomu, že nepoužívá pohled první osoby. Celou hru hrajete z kvalitně zpracované a dobře fungující horní perspektivy. Klávesnici využíváte k pohybu postavy, zatímco myš ovládáte zbraň. Netrvá dlouho, než si zvyknete na nový pohled. To může povzbudit fanoušky, kteří nemají rádi FPS, aby si hru vyzkoušeli.

Mise jsou zaměřeny na splnění řady cílů – budete se pohybovat kolem temných budov, střílet vetřelce, aktivovat různé objekty a opravovat předměty. Mise jsou příjemné, ale časem se stanou ohranými, jelikož si je spousta cílů podobná. Co tvoří tuto hru zábavnou, je střílení nepřátel a výborná atmosféra. Většina hry se



Shadowgrounds, zajímavě graficky zpracovaný boj s vetřelci

odehrává v temnu se zvláštním blikajícím světlem. Svítilna připojená k vaší zbraň dokáže osvětlit prostor pouze před vámi, což přidává vynikající taktické

a herní prvky. Budete si muset dávat pozor, kam namíříte svítilnu, protože byste mohli mít za sebou plížící se vetřelce. To vše zvyšuje napětí a posílí atmo-

sféru. Shadowgrounds nabízí pestrou škálu zbraní a výbušnin a jejich použití je velmi uspokojivé.

Jak grafika, tak i zvuk jsou v obou titulech dobré, což opravdu pomáhá vylepšit samotnou hratelnost. I když grafika pochází ze Shadowgrounds, s některými vylepšeními provedenými v Shadowgrounds Survival stále dostatečně splňuje dnešní standardy. Solidní soundtrack nás doprovází celou hrou spolu se zvukovými efekty, které zvyšují napětí a atmosféru v Shadowgrounds.

Oba tituly mají slušnou délku jednotlivých kampaní i celého příběhu. Shadowgrounds se může pochlubit multiplayerovým módem, zatímco Shadowgrounds Survival má tzv. Survival mód. Tento multiplayerový mód se do Shadowgrounds opravdu hodí. I když tento mód umožňuje hrát až čtyřem hráčům

všechny mise zároveň, nebyl bohužel dostatečně promyšlen. Multiplayerový režim si zahrajete pouze na jednom počítači, a ne přes LAN nebo internet. Pro většinu lidí se tak stává tento režim nepoužitelným. Survival Mode u Shadowgrounds Survival je mnohem lepší – posílá hromadu nepřátel a vy musíte přežít tak dlouho, jak jenom dokážete.

Shadowgrounds a Shadowgrounds Survival jsou oba slušné tituly, které se mírně liší od ostatních stejně zaměřených akčních titulů díky hororové atmosféře a pohledu. Příběh je velmi prostý, ale ve hře naleznete spoustu dodatečných scén a objektů, což přidává na hratelnosti a hlavním příběhu. Mise jsou zábavné, ale opakují se a celkově do tohoto žánru nepřináší nic nového. Grafika a zvuk jsou na solidní úrovni a vylepšují atmosféru celé hry. Kooperativní režim je oprav-

du nedostatečný, i když by měl být pro tento druh her stěžejní vlastností. Linuxová verze této hry je slabá a vyžaduje dobrou sestavu pro dobrou hratelnost. Celkově je to příjemná střílečka, která má stále v mnoha oblastech co dohánět.

Verdikt: 7/10

- + Zajímavý příběh s nalézáním předmětů během hry
- + Solidní hratelnost
- + Dobrá atmosféra
- + Příjemný Survival Mode (Shadowgrounds Survival)
- Multiplayerový režim není plně domyšlen
- Hra se stává nudnou a opakující se
- Slabý výkon v Linuxu

Internetové jazykové kurzy pro nevidomé žáky

Cílem projektu je **modernizovat** výuku cizích jazyků pro zrakově postižené vytvořením nových jazykových modulů. Děti se zrakovým hendikepem se tak mohou **lépe učit** vybrané jazyky: angličtinu, němčinu, španělštinu a italštinu.

V současnosti jsou výukové texty všech modulů k dispozici v cizích jazycích a češtině. Textové informace i zvukové nahrávky byly vloženy do výukového systému. Probíhá **spolupráce s učiteli** či lektory a systém je **testován ve výuce**.

Řešitel projektu



Partner projektu

Základní škola prof. V. Vejdovského
náměstí Přemysla Otakara 777
784 01 Litovel

Informace o projektu najdete na adrese ec3.liberix.cz



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ